Middenheim
La Cité du Loup Blanc

Le Guide Complet de la Cité du Loup Blanc





SOUS LICENCE DE
GAMES WORKSHOP



Création et développement : Phil Gallagher

Révision : Jim Bambra, Paul Cockburn, Graeme Davies, Sean Masterson

Une production de GAMES WORKSHOP STUDIO

EDITION FRANCAISE
Adaptation française : Michel Serrat,
Collection dirigée par : Henri Balczesak,
Réalisation Technique, Maquette : Guillaume Rohmer avec la collaboration de Amédée Briggen et de la SARL In Edit,
Illustrations : Couverture et dessins intérieurs Bernard Alunni, plans Gérard Vinay, enseignes Rémi Delepaut.

Pour toute question concernant ce livre, adressez votre courrier à :
Jeux Descartes (Warhammer JRF) - 5, rue de la Baume Paris 75008
en vous assurant d'y joindre une enveloppe timbrée pour la réponse.

Sommaire

4 La Cité du Loup Blanc

4 **Introduction**
Comment se Servir de ce Livre
Aventures dans la Cité
Organiser

6 **La Cité de Middenheim**
Histoire
Une Chronologie de Middenheim
Les Extraits
Les Premières Archives, La Fondation du Temple d'Ulric, La Croissance de Middenheim, Le Rocher des Mages, Le Chevalier Eternel, Middenheim et les Middenlandais, L'Année de la Mortification
Peuple et Ressources
Au-delà des Murs de la Cité
La Société de Middenheim
Les Todbringer, Relations entre les Races à Middenheim, Les Mutants à Middenheim
Alors Pourquoi Visiter Middenheim ?

11 **Religion et Cultes**
Informations Générales
La Question du Célibat
Hostilités Entre les Cultes
Temples
Oratoires et Temples Mineurs, Visite des Temples, Autres Fonctions des Temples
Pour devenir un Initié
Conditions d'Admission au Culte
Promotion à la Prêtrise

14 **La Politique de la Cité-Souveraine**
Qui Dirige Middenheim ?
Relations avec l'Empereur
Nordland
Les Conseillers du Graf
Déclin et Chute ?
Les Fils du Graf, Le Médecin de la Cour
Les Assemblées de Conseillers du Graf
La Kommission pour le Commerce, les Métiers et les Impôts, L'Honorable Guilde des Législateurs, La Kommission pour les Intérêts des Elfes, Nains et Halfelings, La Kommission pour la Santé, l'Education et le Bien-Etre, La Kommission pour les Travaux Publics
Les Guildes de la Cité
Les Guildes de Manouvriers, Les Guildes Professionnelles et Artisanales, Principales Guildes de la Cité
Alors, Qui Gouverne la Cité ?

18 **Les Militaires et la Défense de Middenheim**
La Milice, les Chevaliers et les Templiers
L'Armée Permanente
Levées de Troupes, Garnison Permanente
Les Chevaliers Panthère
Les Templiers du Loup Blanc
La Garde de la Cité
Attitude de la Garde
Carrières Militaires
S'Enrôler dans la Garde, Obligations, S'Enrôler dans la Milice
Serment de Fidélité

20 **Le Long Bras de la Loi**
Loi Civile
Délits et Peines
Loi Religieuse
Délits et Peines
Loi Militaire
Délits et Peines
Loi Criminelle
Les Délits
Amener les Personnages devant la Cour
1. Quelqu'un a-t-il vu le délit ?, 2. Qui Est Le Témoin?, 3. Les Délinquants Parviennent-ils à Se Sauver ?, 4. Tout Ce Que Vous Direz..., 5. Le Jugement, 6. Le Verdict, 7. La Sentence

23 **Auberges et Logement**
Auberges Excellentes
Auberges Bonnes/Moyennes
Auberges Bon Marché
Vie Nocturne à Middenheim

25 Répertoire Géographique de Middenheim
Comment Utiliser ce Répertoire
Les Déplacements dans la Cité
Les Secteurs

26 **Entrées de la Cité**
A. Portes de la Cité
B. Terminus du Télésiège

27 **A. Le Secteur du Palais**
Emplacements
1. Le Midderpalaz, 2. Le Königsgarten, 3. La Kriegenplatz
Rencontres

29 **B. Le Grand Parc**
Emplacements
4. Stadium Bernabau, 5. Le Bateau-Théâtre
Rencontres

31 **C. Le Secteur Grafsmund-Nordgarten**
Emplacements
6. Le Bon Espoir, 7. Le Repos du Graf, 8. L'Oie des Moissons
Rencontres

33 **D. Le Secteur d'Ulricsmund**
Emplacements
9. Le Mémorial de la Peste Noire, 10. Le Temple d'Ulric, 11. Temple de Véréna, 12. La Guilde des Médecins, 13. Bureaux de la Kommission pour les Intérêts des Elfes, Nains et Halfelings, 14. L Begierbaden
Rencontres

35 **E. L'Altmarkt - Altquartier (Le Vieux Marché)**
Altmarkt
Altquartier - Le Vieux Quartier
Emplacements
15. L'Honorable Guilde des Législateurs, 16. L Dernière Goutte, 17. L'Abattoir de Fleischer, 18. L'Atre Flamboyant
Rencontres

38 **F. Le Secteur Ostwald-Porte Sud**
Emplacements
19. Le Rat Noyé, 20. Chez Pfandleiher, 21. L'Hospice des Manouvriers, 22. Les Bières du Dragon
Rencontres

40 **G. Le Secteur Neumarkt - Osttor**
Neumarkt
Osttor
Emplacements
23. Le Collège Royal de Musique, 24. La Lune Chantante, 25. La Chute du Templier, 26. Bureaux de la Kommission pour la Santé, l'Education et le Bien-Etre, 27. Bureaux des Diligences de la Tour de Roc
Rencontres

42 **H. Le Freiburg**
Emplacements
28. Temple de Sigmar, 29. L'Erudit, 30. La Lune Rouge, 31. La Guilde des Sorciers et des Alchimistes, 32. Collège de Théologie
Rencontres

45 **I. Le Secteur de la Venelle**
Emplacements
33. La Chapelle de Grungni, 34. La Guilde des Maçons et des Architectes, 35. Bureaux de la Kommission pour les Travaux Publics, 36. Bureaux de la Guilde des Engingneurs Nains, 37. Compagnie de Roulage Windhund (Façade pour la Main Pourpre)
Rencontres

47 **J. Secteur Westor - Sudgarten**
Emplacements
Mòrrspark, Le Grunpark, 38. Temple de Shallya, 39. Temple de Myrmidia, 40. L'Oratoire de Mòrr, 41. L'Ane Rieur
Rencontres

50 **K. Le Secteur Geldmund - Kaufseit - Brotkopfs**
Brotkopfs et Kaufseit
Geldmund
Emplacements
42. La Complainte du Ciel, 43. Les Armes du Templier, 44. L'Homme de Guerre, 45. La Guilde des Marchands, 46. Bureaux de la Kommission pour le Commerce, les Métiers et les Impôts, 47. Les Ecuries de Staller, 48. Bureaux des Diligences du Loup Courant
Rencontres

52 Rencontres dans Middenheim
Utilisation des Tables de Rencontres par Secteur
Notes de Rencontres
Acheteur, Agitateur, Avoué, Bandes des Rues, Bateleur (Troubadour), Brigand, Charlatan, Citoyen, Clerc (1er niveau), Colporteur/Démarcheur, Convoi Funéraire, Erudit, Estudiants, Fonctionnaire, Garde du Corps, Gardien de Parc, Guide-Racoleur, Homme de Main, Hooligan (Supporter de Rotzball), Ivrogne, Laquais, Mendiant, Pèlerin, Prestidigitateur/ Manipulateur, Racketteur, Ratier, Sorcier, (niveau 1), Tire-Laine, Trafiquant de Cadavres, Viveur (Noble)

57 Les Sectes du Chaos à Middenheim
La Secte de la Main Pourpre
L'organisation de la Secte
La Secte à Middenheim
L'Ordo Terribilis
Logistique, Impliquer les Personnages-Joueurs
Le Sceptre de Jade
Membres de la Secte
Gotthard von Wittgenstein
Le Joueur de Flûte
Comment Dépister Gotthard, Le Sauvetage des Enfants

61 La Cité Souterraine
Dans le Faushlag
La Tour de Grungni
En Grattant sous la Peau
Protection, S'Aventurer dans les Egouts
Les Tunnels Supérieurs
Le Grand Secret des Nains, Voisins de la Mort
Plus loin dans le Sous-Sol
L'Environnement de la Cité Souterraine
Conduite des Expéditions dans la Cité Souterraine
Déplacement, Emplacements, Préparatifs
Une Campagne dans l'Obscurité
Quelque Chose dans le Système, Là Où Se Risquent Les Aigles, Un de nos Nains est Porté Disparu
La Mort Agitée
Un petit Anneau Bien Insignifiant, Klaus Gurtelrose, Trouver la Caverne
Les Cavernes
a. Entrée de la Caverne, b. Salle de Repos, c. Zone d'Emmagasinement, d. Chambre de Herr Gurtelrose
Créatures des Cavernes
Aventures Suivantes

68 Marchandises et Services
Positions des Boutiques et des Commerces
Le Marché Noir
Au Bon Vouloir du MJ
Marchés En Plein Air
Guide du Consommateur sur les Prix de Marché
Gagner de l'Argent à Middenheim

71 Plans de Bâtiments Typiques
Fabricant d'armes/d'armures
Autres Artisans
Cirier/Chandelon, Potier, Verrier, Alchimiste/Herboriste, Imprimeur, Joaillier/Orfèvre, Maroquinier, Librairie/Boutique d'Antiquités, Café, Scriptorium

78 La Cité des Aventures
Les Aventures se Déroulant dans la Cité
Aventures Mineures
1. Regardez le Gentil Petit Oiseau..., 2. Gentil Teddy..., 3. En Bas Parmi les Hommes Morts, 4. Du Bon Temps... ?, 5. Un Funeste Présage

82 Les Pouvoirs Existants

87 Rotzball et Autres Distractions
Le Rotzball
Les Drogues dans le Vieux Monde
Types de Drogues, Quelques Exemples de Drogues, Explication des Descriptions de Drogues

90 Annexes
Faits Notoires, Histoire, Gens et Endroits, Une Journée dans la Cité, Quelques Personnages Publics Bien Connus

91 La Garde de la Cité

92 Plan de la Région

93 Répertoire Géographique de la Région

94-95 Plan Général de Middenheim

La Cité du Loup Blanc

Introduction

Lorsque le Genre Humain se multiplia et se dispersa à travers le territoire qui serait un jour connu en tant qu'Empire, il adora deux dieux plus que les autres.

C'est la Manière qu'ont les Humains de ne penser qu'aux problèmes immédiats, à la fois dans leur travail et dans leur foi.

Aussi leur dévotion allait entièrement à Taal, Dieu des Lieux Sauvages et à son frère cadet Ulric, Dieu des Loups et de l'Hiver.

Les deux dieux gagnaient de nombreux adorateurs et beaucoup de temples furent construits à leur gloire.

Cependant Ulric était préoccupé.Lorsqu'il rôdait dans les forêts sous l'apparence d'un loup ou parcourait les collines sous la forme du vent glacé du nord, il lui semblait de plus en plus que son frère le devançait en tout.

Il rendit visite à Taal dans son palais de la montagne et lui parla de ses préoccupations.

«Frère,» dit Ulric, «nous sommes tous deux des dieux puissants ; nous avons tous deux de nombreux adorateurs à travers le monde et nous sommes tous deux craints et vénérés, comme nous devons l'être. Cependant je sens que j'ai moins de renommée que toi.»

Taal se pencha en avant, son habituel froncement de sourcils s'accentua avec intérêt. «Pourquoi donc, frère ?» demanda-t-il, et sa voix était comme le vent dans les arbres.

«Tu as ton propre royaume,» répliqua Ulric, «chaque lieu sauvage t'appartient. Mon royaume disparaît bien avant que je sois assez fort pour le protéger.»

«Mais,» riposta Taal, «tu possèdes mon royaume pendant presque la moitié de l'année, et ni moi ni aucun autre dieu ne peut bannir tes hivers de son pays. N'est-ce pas assez ?»

«Mais même au plus profond de l'hiver, je suis soumis à ta domination,» dit Ulric. «Mes loups n'ont pour proie que les faibles et les vieux parmi tes animaux, et mes neiges ne gèlent que les plus petites de tes rivières. Il n'y a aucun endroit qui soit à moi tout le temps ; à l'arrivée de chaque printemps je reste sans rien.»

«Alors qu'est-ce qui te ferait plaisir ?» demanda Taal. «Tu ne peux compter plonger le monde dans un hiver sans fin, sous le prétexte que cela te rendrait plus grand que tous les dieux.»

Ulric resta plongé dans ses pensées quelque temps, et le palais de la montagne de Taal fut recouvert de nuages de tempête chargés de neige.

«Je voudrais un lieu,» dit-il enfin, «un lieu où je puisse fonder le plus grand de mes temples et où mes fidèles puissent venir me trouver même au plus chaud de l'été. Comme tu es mon frère, je pense que je peux te le demander, et je suis sûr que tu ne trouveras pas cela exagéré.»

Taal réfléchit un moment, puis se tourna vers son frère.

«Parce que tu es mon frère,» dit-il, «je vais te donner un tel lieu. Mais j'y mettrai certaines conditions.»

«Premièrement, c'est moi qui choisirai ce lieu. Parce que tu es mon frère, je choisirai un endroit nous convenant à tous les deux, mais une fois que j'aurai choisi, tu devras accepter ce choix.»

«Deuxièmement, tu devras accepter que les hivers n'y soient n'y plus longs ni plus rigoureux que dans le reste du pays ; bien que ce soit le centre de ton culte, il devra encore se trouver dans mon royaume, et ne devra pas entre tes mains souffrir plus que le reste.»

«Troisièmement, tu devras te contenter de ce que je te donnerai, et ne jamais venir me demander plus. Je te ferai ce cadeau avec un amour fraternel, mais demander plus ferait de nous des ennemis.

Si j'accédais à des demandes ultérieures, je pourrais avoir l'impression que tu es thésauriseur et tu pourrais commencer à me mépriser et à convoiter mon royaume ; et si je te refusais plus, tu pourrais croire que je suis insensible et pas un véritable frère pour toi. Donc cela doit être définitif, dans nos intérêts respectifs.»

«Si tu acceptes mes conditions, je te donnerai un lieu bien à toi, qui le restera pour toujours malgré les saisons.»

«Qu'en dis-tu ?»

Ulric réfléchit un long moment, examinant soigneusement les conditions de Taal. Enfin, il se décida. Les nuages de tempête disparurent, et il reprit sa forme préférée — un grand loup blanc argenté.

«Très bien,» dit-il ; et sa voix était comme le hurlement d'une centaine de loups, «j'accepte tes conditions.»

Alors Taal emmena Ulric à un endroit de son royaume où le sommet d'un rocher unique émerge de la forêt, pointant vers le ciel comme le doigt d'un dieu.

«Voilà le lieu,» dit-il, «j'avais pensé me construire un temple ici, afin que les plus fervents de mes fidèles puissent prouver leur dévotion en montant jusqu'au sommet. Mais comme tu l'as demandé, je t'en ferai cadeau.»

Ulric marcha autour du sommet et le regarda de tous côtés. Ensuite il frappa le rocher de son poing puissant, brisant le sommet et laissant un plateau de près de 260 ha.

«Cela constituera un bon emplacement pour un temple,» dit-il, «et sur ce rocher s'érigera une grande cité fortifiée, à l'abri de tous les ennemis. Les feux dans mon temple brûleront éternellement, et les hommes devront venir me chercher ici plus que n'importe où au monde.»

«Merci, frère, je suis plus que satisfait de ton cadeau.»

Et le temps passa. Les Humains de L'Empire trouvèrent le "Rocher du Coup de Poing" (ou Fauschlag dans leur langue), et construisirent sur son sommet une forteresse rocheuse et un temple imposant.

Et, quand les temps furent révolus, la forteresse se transforma en cité ; et la cité fut nommée Middenheim — la Cité du Loup Blanc.

Comment se Servir de ce Livre

Ce livre est conçu comme un ouvrage de référence pour les MJ uniquement. Il y a plusieurs annexes en fin de livret que vous pouvez photocopier pour les donner à vos joueurs durant la partie (la permission de le faire pour votre usage personnel vous est donnée !), mais la plupart du matériel présenté ici vous est strictement réservé.

Ce livre est votre clé pour la Cité Souveraine de Middenheim — que vos personnages-joueurs y viennent pour acheter cet objet spécial qu'ils ont toujours voulu, ou pour y faire quelque commerce, ou mettre au point un vol criminel, ou simplement pour voir les curiosités. Dans les pages de ce livret, vous trouverez plus qu'il n'en faut pour satisfaire vos besoins et tenir vos PJ en haleine pendant des semaines.

Tout l'arrière-plan dont vous avez besoin est ici — histoire, idées de campagne, petites aventures, PNJ, descriptions détaillées des temples, boutiques, auberges — la liste n'est pas exhaustive. Prenez le temps de feuilleter ce livret, et de vous familiariser avec sa disposition. Vous n'avez pas besoin de tout retenir, ni de tout lire en une seule fois — mais vous devez savoir où trouver les différentes informations.

Aventures dans la Cité

Une aventure dans la cité peut s'avérer difficile pour les joueurs habitués aux "rossées de donjons". Mais un bon MJ peut la rendre aussi plaisante, aussi captivante que n'importe quel raid sur un repaire d'Orques, par exemple, et nous avons essayé de fournir quantité de tuyaux et de conseils sur les moyens de tenir vos joueurs intéressés et en alerte.

Contrairement aux aventures de "coups et blessures" où les joueurs utilisent leurs compétences de combat et de survie pour se battre contre un environnement hostile, le jeu en ville tourne autour du jeu de rôle et de l'utilisation des compétences de jeu de rôle. **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique** convient parfaitement à de telles aventures, fournissant pléthore de compétences ne pouvant être utilisées au maximum de leurs possibilités que dans un environnement urbain.

Les aventures surgiront au cours des promenades des PJ dans les rues ; mais c'est aux joueurs de décider si leurs personnages s'y impliquent ou non. Lorsqu'un marchand richement habillé provoque un tollé contre un pickpocket rusé, les personnages ont la possibilité de se joindre à la poursuite — gagnant ainsi la reconnaissance d'un riche patron — ou d'égarer les poursuivants et d'entrer ainsi en contact avec le milieu, ou encore de hausser simplement les épaules et de s'éloigner.

L'interaction sociale est à la fois le moyen et le but de chaque jeu. Préparez vos rencontres pour tester vos joueurs avec des difficultés variées — depuis les injures grossières d'un ivrogne vagabond, jusqu'aux commentaires arrogants d'un noble privilégié. Et ne les laissez pas toujours s'en sortir par des arguments violents.

Expliquez bien que Middenheim est un endroit civilisé et que ceux qui s'y comportent comme des barbares ont tendance à mourir comme eux !

Les joueurs doivent se rappeler que la Cité a un code légal complexe — et que ses dirigeants ont les moyens militaires et magiques de l'appliquer !

Organiser

Essayez de connaître les intentions des personnages-joueurs avant que le jeu commence — peut-être pouvez-vous conclure chaque séance en leur demandant ce qu'ils ont l'intention de faire la prochaine fois, afin de pouvoir vous y préparer.

Fort de cette information, vous pouvez préparer plusieurs rencontres au préalable — depuis les choses intéressantes qu'ils peuvent voir (par exemple une procession funéraire), mais qui ne sont pas vraiment destinées à les faire agir, jusqu'à de petites aventures développées — une course après quelques adorateurs du Chaos, ou une rencontre avec un escroc intelligent (voir page 78), pour plus d'idées).

Mais n'oubliez pas la première loi de Murphy pour être maître de jeu — "Peu importe le temps passé à la préparation, les joueurs peuvent toujours vous surprendre par une idée brillante ou quelque plan excentrique que vous aurez oublié de prévoir".

Aussi est-ce une bonne idée d'avoir une réserve de rencontres "spéciales" qui ne dépendent pas d'un endroit précis ; faites arriver une patrouille de la Garde qui demandera à chacun son nom, occupation, lieu de résidence et ainsi de suite ; ou bien faites brusquement passer un ivrogne par la fenêtre d'une auberge proche ; les possibilités ne sont limitées que par votre imagination. Avec de la pratique, vous trouverez bientôt de grandes joies à pimenter ainsi le jeu tout en progressant — et alors le *vrai* plaisir commencera.



La Cité de Middenheim

Ancienne et imposante, la cité fortifiée de Middenheim est perchée au sommet d'un rocher abrupt surplombant d'environ 150 mètres le pays environnant.

De tous côtés, la forêt s'étend à perte de vue, et vers l'est s'élève la désolation des Montagnes Centrales. Il y a plus de deux mille ans que Middenheim est ici.

Ce n'est pourtant pas tant que ça pour les hordes du Chaos tapies dans le nord, et la Drakswald abrite des bandes isolées d'Hommes-bêtes, mais la solidité et la majesté de la cité laissent espérer qu'elle durera pour les siècles à venir.

Histoire

L'histoire de Middenheim est relatée dans un grand nombre de sources. Il y a des manuscrits anciens et universitaires, des mythes et des légendes (certaines d'entre elles dans des poèmes épiques et d'autres de tradition orale), les archives des Temples et ainsi de suite. Les événements principaux de l'histoire mouvementée de la Cité sont soulignés dans la *Chronologie* (ci-dessous). Elle est suivie de quelques courts extraits de sources diverses se rapportant, à une ou deux exceptions près, aux événements principaux. Dans chaque cas sont données des notes sur l'endroit où peuvent être consultées ces sources, ainsi que sur les différents moyens qu'ont les PJ de s'informer. Les extraits donnés ici ne représentent que la partie visible de l'iceberg.

Vous êtes parfaitement libre d'inventer d'autres mythes ou des variantes pour alimenter vos joueurs lorsqu'ils consultent les bibliothèques, parlent aux prêtres, etc.

Il y aura indiscutablement une grosse part de falsification et de déformation des faits selon l'origine des sources consultées — les archives du Temple d'Ulric ne font pas mention, par exemple, de l'humiliation du Grand Prêtre par Magnus le Pieux alors que la version de Sigmar a consacré trois ou quatre tomes à cet incident à l'authenticité douteuse (voir *L'année de la Mortification* page 8).

L'argument de tout cet arrière-plan est double : premièrement, nous pensons que c'est amusant (il nous peinerait que quelqu'un dise le contraire), et deuxièmement, il fournit les bases sur lesquelles sont construites la plupart des aventures de **L'Ennemi Intérieur**.

En faisant fouiller l'histoire de la Cité par vos PJ, vous avez un moyen simple pour communiquer l'atmosphère et l'arrière-plan de la campagne, et pour qu'ils se sentent impliqués dans quelque chose de plus grand que la vie ; un moyen de leur montrer que leurs actions ne constituent qu'une petite scène d'une vaste fresque.

Une Chronologie de Middenheim

Date (Calendrier Impérial)

- 50 Artur, chef des Teutons, découvre le rocher Fauschlag, site de la future Middenheim. Il recrute l'aide d'un clan de Nains pour creuser un tunnel vers le sommet et y construire une puissante forteresse.

63 Wulcan, Grand Prêtre d'Ulric, a des visions envoyées par les dieux et construit un temple sur le site (fini en 113) — début d'un flot ininterrompu de pèlerins.

env. 100 La richesse de la ville s'accroît avec le développement du commerce entre Altdorf et le Nord, ainsi qu'entre Talabheim et Marienburg. Affluence de magiciens pour aider à renforcer les murailles par la magie.

100-550 La progression du Culte de Sigmar conduit à un conflit ouvert avec le Grand Prêtre d'Ulric. La tension culmine lorsque le Graf Wulfgaeng (qui manque de peu d'être élu Empereur) exerce une pression sur la nouvelle dynastie pour allouer le statut provincial à la Cité.



555 Pour éviter une sécession complète de Middenheim avec l'Empire, la charte est ratifiée. Le premier Chevalier Eternel est créé — symbole de l'invincibilité de la Cité.

1111 La Peste Noire ravage l'Empire, mais la majeure partie de la population de Middenheim évite la contagion, grâce à la stricte politique d'isolation appliquée par le Graf Gunthar ; malheureusement beaucoup meurent de faim.

1152 L'Age des Guerres commence. Le Middenland est annexé par la Cité Souveraine et le Graf Erich de Middenheim prend également le titre de Grand Duc de Middenland, gagnant deux votes électoraux.

1360 La différence d'opinion entre le Graf Heinrich et le Grand Prêtre d'Ulric conduit ce dernier à partir vers Talabheim pour encourager la Grande Duchesse Ottilia à débuter l'Age des Trois Empereurs (voir **LCI**, page 12).

1547 Le rapprochement entre le Grand Prêtre et le Graf/Grand Duc Heinrich est parachevé par l'acceptation par le Culte du vœu de célibat pour tous les prêtres (pour éviter que le Grand Prêtre d'Ulric ne fonde une dynastie rivale). Lorsque la tentative du Graf/Grand Duc pour le trône échoue, il déclare que l'élection est truquée et qu'il est l'Empereur légitime.

1550 Début de la Guerre Civile — guerres de Middenheim avec Talabheim, le Middenland devient à nouveau une province séparée.

1812 Les Middenlandais font le siège de Middenheim — repoussés grâce à l'aide des Nains. Le sous-sol de la Cité est scellé à jamais et des travaux de reconstruction et de renforcement sont entrepris.

1979 Les Ages Sombres : dispersion des cultes du Chaos à travers L'Empire : la "Guerre des Magiciens" s'achève à Middenheim par le bannissement et l'exécution de nombre de Démonistes et de Nécromants.

2302 Incursions du Chaos : Magnus le Pieux (voir **LCI**, page 13) visite la Cité et humilie le Grand Prêtre qui fait des tentatives pathétiques pour le dénoncer comme hérétique.

2369 Gunthar von Bildhofen (frère de Magnus le Pieux), s'étant opposé à l'actuel Grand Théogone du Culte de Sigmar, ne parvient pas à se faire élire Empereur. Venant de Nuln, son arrivée à Middenheim marque un grand tournant dans l'histoire des Todbringer (parents éloignés et futurs souverains).

2371 Mariage de la petite fille de Gunthar avec Boris Todbringer ; leur fils devient le premier Todbringer Graf de Middenheim (arrière-grand-père du Graf actuel).

Les Extraits

Les Premières Archives

La version reconnue des premiers fondateurs de la Cité vient du "Conte d'Artur et du Vent Sacré" — un poème épique attribué à un maître de sciences tribales de l'époque de Sigmar (voir aussi page 4).

C'était Artur, Chef des Teutons, qui vit le premier le grand sommet rocheux qui porte maintenant la Cité de Middenheim. Il l'appela Le Fauschlag — ce qui signifie le Coup de poing — mais on ne sait pas ce qui, de la légende ou du nom, naquit en premier.

La légende de la création du rocher du Coup de Poing et les extraits suivants du conte d'Artur peuvent être trouvés dans la Maison des Sciences du Temple d'Ulric.

Il n'est pas réellement nécessaire pour les personnages d'avoir accès à cette vaste bibliothèque, car Frère Bengt, un des jeunes clercs, est largement reconnu comme le plus expert de la Cité sur l'histoire ancienne, et il sera heureux, à la moindre occasion, de régaler de ces histoires des visiteurs ignorants.

Ce fut quelque 50 ans avant le couronnement de Sigmar qu'Artur conduisit sa tribu à travers la Drakswald vers le Fauschlag.

Car le grand rocher n'était qu'à quelques kilomètres des Montagnes Centrales et de tels endroits sont riches en fer ; et là où il y a du fer, il y a des mines ; et là où il y a des mines, il y a commerce et richesse ; et toutes ces choses ont besoin de la protection d'une forteresse.

Les gens d'Artur n'étaient pas connus comme bâtisseurs, mais les Nains des Montagnes Centrales avaient été chassés de leur ancienne demeure, et voulaient aussi aider les Humains en échange de la protection offerte par le sommet.

Une centaine d'années passèrent avant que le travail soit achevé et une forteresse rocailleuse apparut sur le plateau de Fauschlag. Pendant ce temps, Artur se battit avec Sigmar en combat singulier et fut vaincu. Sigmar devint Empereur et termina son règne par un dernier voyage, comme un simple humain. Mais la 60 ème année de l'Empire, la forteresse fut achevée.

Et c'est ainsi que les Teutons — derniers nomades d'une nation guerrière et membres de la tribu qui avait autrefois rivalisé avec celle de Sigmar — s'établirent définitivement.

Depuis, bien que quelques petites veines d'or aient été découvertes dans le Fauschlag, les Nains n'ont jamais pu retourner dans les Montagnes Centrales, et les mines promises n'ont jamais été ouvertes. Nombreux furent les prospecteurs qui montèrent des expéditions optimistes dans ces temps reculés de L'Empire, mais peu revinrent. Et ceux qui rentraient en chancelant dans la jeune citée fortifiée ne rapportaient que des cicatrices et des histoires terrifiantes d'Ogres et de Trolls...

La Fondation du Temple d'Ulric

L'histoire qui suit figure dans de nombreuses frises, fresques, gravures et mosaïques du Temple. Et, bien sûr, Frère Bengt la raconte exceptionnellement bien et très longuement :

C'était au temps où Wulcan, fils d'Artur et Grand Prêtre du Culte d'Ulric, eut une vision. Ulric lui-même apparut à son serviteur, couvert d'une peau de loup gris argenté et surplombant le rocher Fauschlag. Le dieu frappa le rocher avec le manche de Blitzbeil — sa hache de guerre massive — et une fontaine de feu en jaillit. «Ici se dressera mon temple,» gronda-t-il. «Aussi longtemps que ce feu brûlera dans son foyer, ton peuple durera.»

Rempli de l'énergie d'Ulric, Wulcan se hâta de consacrer un temple sur le site sacré. Il fallut près de 50 ans pour achever cet édifice massif, mais Wulcan vécut assez longtemps pour le voir terminé ; le plus grand de tous les temples du Vieux Monde.

La flamme jaillissant de là où était tombé le coup d'Ulric brûle encore dans un grand foyer, devant l'autel principal du Temple. On dit que le feu ne peut faire aucun mal à un vrai fidèle du dieu — et beaucoup "d'hérétiques" ont péri dans ces flammes pour "prouver" leur foi.

La flamme a cependant une autre propriété magique connue de peu de gens ; en effet, toute lame qui y sera plongée gagnera des pouvoirs magiques temporaires. Les pouvoirs conférés varient — parfois l'arme gagne un bonus au toucher et aux dommages, parfois elle permet simplement à l'utilisateur de frapper des créatures immunisées aux armes non-magiques. Dans tous les cas, les propriétés magiques de l'arme diminuent rapidement et on ne les a jamais vues durer plus d'une semaine.

La Croissance de Middenheim

Les seules dimensions du temple auraient pu suffire à assurer un flot constant de pèlerins mais le message de sa fondation se répandant, ce flot devint un torrent. En ces jours, le Culte de Sigmar en était encore à ses débuts (et loin d'être universellement accepté en dehors du Reikland), aussi, pendant quelque temps, Middenheim devint le foyer religieux de tout L'Empire.

Et avec la construction du temple, la fortune de la ville augmenta rapidement, et de façon irréversible. Les routes devenant plus sûres et plus fiables, le commerce s'accrût rapidement — et Middenheim se retrouva à un grand carrefour des routes entre Altdorf et Salzenmund, et Talabheim et Marienburg.

Le Rocher des Mages

Ce fut vers cette époque que Middenheim commença à acquérir sa réputation de capitale magique de L'Empire. Le Graf Heinrich — le Gouverneur de la Cité à l'époque — était enthousiaste à l'idée de recruter

l'aide des Magiciens de L'Empire afin de renforcer de façon magique les défenses de la Cité. Il les autorisa à créer une Guilde des Sorciers et des Alchimistes et adjugea même au Grand Mage et à son assistant de généreux appointements sur les fonds publics. Cette tolérance, pour ne pas dire ce soutien, accordée aux magiciens par les officiels, fit que chaque prétendant sorcier de L'Empire se précipita pour mendier une place d'apprenti.

Le Chevalier Eternel

Selon un ancien volume du Collège de Théologie (emplacement 32, page 44), la charge de Chevalier Eternel date de l'époque où Middenheim reçut la première sa charte de Cité Souveraine. L'histoire ne se traduit pas facilement — elle regorge de symboles obscurs et de références mystérieuses sur lesquelles les savants discutent encore — mais l'essentiel vous est présenté ici pour votre édification.

Ecoutez maintenant les paroles de Sybil, la femme-sage, porteuse du regard qui va au-delà du temps et de l'espace. «Peuple de la Cité Centrale, joyeux convives dans la bouse ! Regardez vos fils ! A moins que l'un de vous ne soit de grande vertu, vous êtes condamnés. Que ceux qui ont de la sagesse choisissent un champion parmi les hommes d'honneur qui restent. Car j'ai lu l'avertissement dans les étoiles — trouvez parmi vous le Chevalier Eternel ou périssez dans les abîmes !»

Le Graf convoqua alors ses guerriers et ses chevaliers, et leur donna sa bénédiction avant de les envoyer dans la forêt afin qu'un seul puisse en revenir avec un signe ou une marque de son mérite. Celui qui revint s'appelait Siegfried, et sur sa lance pendait la tête de Zakash, le Guerrier du Chaos dont les raids avaient ôté à beaucoup de familles leurs enfants et leurs maisons. Le peuple se réjouit, et le Graf donna à Siegfried la moitié de son trésor. Ensuite, et c'est le plus merveilleux à raconter, une armure complète d'une blancheur éblouissante apparut sur l'autel du temple d'Ulric, et le Grand Prêtre la remit immédiatement au Chevalier, confirmant sa place de Guerrier choisi par Ulric.

Depuis ce jour, l'armure passa de Chevalier en Chevalier — les successeurs étant nommés par le Graf et bénis par le Grand Prêtre. Certaines personnes croient qu'il n'existe qu'un seul Chevalier, dont l'esprit passe de corps en corps. D'autres se moquent (en privé) d'une telle "superstition", mais personne ne doute de la valeur de la charge du Chevalier et de la réalité de l'armure magique.

Middenheim et les Middenlandais

Bien que la Cité tire son nom de la grande province connue comme Duché de Middenheim, cette dernière fut toujours gouvernée depuis Carroburg sur le Reik. Ce fut ainsi jusqu'à l'Age des Guerres (voir **LCI**, page 12).

En l'année 1152, alors que le Grand Duc de Middenland agonisait, et que ses fils se querellaient pour savoir qui lui succéderait, le Graf Erich conduisit son armée à travers la Drakswald et prit d'assaut Carroburg. Il s'empara du titre de Grand Duc de Middenland et pendant près de 200 ans, ses héritiers gouvernèrent deux provinces.

Mais en 1550, durant l'Age des Trois Empereurs, "l'Empereur Siegfried", qui s'était auto-proclamé, présuma de ses forces. Déclarant la guerre au "second" Empereur de Talabheim, il partit de la Cité à la tête d'une puissante armée. Et pendant qu'il assiégeait vainement Talabheim, les nobles de Middenland saisirent leur chance et désavouèrent son gouvernement. La tentative de Siegfried pour prendre Talabheim échoua, son armée resta démoralisée et démunie par la désertion et les épidémies, anéantissant ses espoirs de reprendre Carroburg. Ainsi l'homme qui avait espéré gouverner un Empire acheva son règne plus démuni que lors de son arrivée sur le trône.

Mais ce n'était pas la fin des conflits entre la Cité et le Duché.

En 1812, les Middenlandais faillirent prendre la Cité d'Ulric. Après un siège de neuf mois, le Grand Duc Karl-Heinz pénétra dans les tunnels qui rayonnent dans le Fauschlag, et il aurait pris la Cité sans la courageuse défense des Nains-guerriers habitant ces tunnels. Ce fut la dernière chance du Grand Duc, car l'hiver arrivant, son armée se dispersa vers la chaleur des fermes.

Les Nains de la Cité furent salués comme des héros et entreprirent la tâche de sceller les tunnels "à jamais". Depuis lors, honneurs et respect leur furent accordés dans la Cité.

Tous ces événements sont rapportés dans diverses annales et archives de la Cité. Les ouvrages les plus remarquables sur le sujet sont *La Montée de Middenheim, Chute et Faux Pas* par Sigmund Strechel, et *Les Guerres d'Attitudes* par Renst Gibbonstein (ainsi appelées à cause du contraste entre la statue martiale d'Artur sur le terrain du Palais du Graf, et l'humble posture de la statue du Grand Duc Karl-Heinz à Carroburg).

Ces deux ouvrages peuvent être trouvés dans les bibliothèques du Collège de Théologie (page 44), et du Temple de Véréna (page 34). Mais ces événements sont bien connus des habitants de Middenheim, car ils sont encore commémorés par des parades militaires et des fêtes aux dates anniversaires.

L'Année de la Mortification

La désintégration de L'Empire sur près de 500 ans a été consignée par ailleurs (voir **LCI**, page 13). Mais, à Middenheim, on se souvient de l'année 2302 non seulement comme le début de la dernière Incursion du Chaos, mais aussi comme "l'Année de la Mortification".

Lorsque Magnus le Pieux voyagea à travers L'Empire, prêchant l'union "de peur que les hordes du Chaos ne nous submergent" et rassemblant la population sous sa bannière,Middenheim fut longue à répondre. Le Grand Prêtre de l'époque vit une chance de discréditer les fidèles de Sigmar "une bonne fois pour toutes", et fit répandre par ses agents la rumeur que Magnus était au mieux un imposteur, et au pire un serviteur des dieux du Chaos qu'il prétendait détester.

Mais Magnus vint dans la Cité en secret et, alors que le Grand Prêtre prononçait un sermon le dénonçant comme un blasphémateur, il surgit au beau milieu de l'assistance presque hystérique et se campa devant le Grand Prêtre sur sa chaire. «Si je suis un blasphémateur, » dit-il calmement, «alors le Feu d'Ulric me brûlera certainement.» Et il arracha son manteau et sauta dans les flammes. Les gens sursautèrent d'incrédulité, puis tombèrent à genoux. Car après quelques minutes dans les flammes, Magnus réapparut totalement indemne. Pas un seul de ses cheveux n'était même roussi.

Le Grand Prêtre eut beau crier «Sorcellerie !», le peuple savait qui croire. Il se rallia à Magnus et combattit à son côté aux frontières de Kislev, là où "la vague bouillonnante du Chaos se brisa puis se retira !"

La Mortification du Grand Prêtre d'Ulric n'est aujourd'hui mentionnée par ses clercs qu'en tant que méprisable ragot. Mais le Temple de Sigmar possède plusieurs versions de l'histoire — certaines passent même pour être des récits de témoins oculaires. Cependant, même Werner Stolz, Grand Prêtre de Sigmar et confident du Grand Théogone, réfléchirait à deux fois avant de rappeler au Grand Prêtre d'Ulric cet événement, ce qui montre le retour en force du culte d'Ulric.

Ceci est donc la "petite" histoire de Middenheim ; un simple échantillon de quelques-uns des événements principaux dont les échos résonnent encore dans les allées du pouvoir.

Peuple et Ressources

Aujourd'hui, Middenheim est la deuxième plus grande cité de L'Empire — après Altdorf. La population résidant à Middenheim (selon le dernier recensement qui date de deux ans) est de 13 324 habitants — ce genre d'information est disponible dans les bureaux de l'Honorable Guilde des Législateurs (emplacement 15, page 36). Bien entendu, le recensement ne comprend que les personnes payant les taxes d'habitation, car l'ampleur croissante de l'armée de vagabonds, de voleurs et de mendiants de Middenheim ne peut être qu'estimée.

Les constructions de la Cité sont faites en pierre gris ardoise extraite du rocher Fauschlag lui-même, et du bois dur des forêts. L'architecture est extrêmement imposante.



Middenheim est réputée pour ses artisans talentueux : le spacieux palais du gouverneur Graf Boris Todbringer et l'immense Temple d'Ulric, semblable à un château, ne sont que deux des exemples les plus étourdissants de leur travail à travers les siècles.

La Cités comporte des représentants de presque toutes les carrières de **WJRF** et le *Répertoire Géographique* (page 27-51) fournit un guide général des types de personnages qui peuvent être trouvés ici. Mais certains des groupes les plus importants et les plus influents méritent d'être notés dès maintenant.

Tout d'abord, il y a les marchands et les commerçants. Ceux-ci s'étendent des colporteurs des rues, avec leurs étalages de nourriture ou de bibelots, jusqu'aux négociants fabuleusement riches qui exportent le bois et les produits des artisans, renommés à juste titre, de la Cité. Ces derniers forment un second groupe qui comprend des maîtres forgerons, des charpentiers, des ingénieurs, des charrons, etc. Le fruit de leur travail est demandé dans tout L'Empire.

Enfin, la Cité a toujours abrité de nombreux érudits et, surtout, des magiciens dont les services sont souvent requis. Ils sont consultés même par des voyageurs venant d'au-delà de L'Empire.

Il n'est donc pas surprenant que la Cité soit un endroit aussi enrichissant, du moins pour certains... Une partie de la richesse de la Cité est héritée du passé (l'or extrait du Fauschlag quelque 2000 ans auparavant n'y est pas étranger), mais même aujourd'hui les habitants jouissent d'une relative prospérité. Bien que les terres alentours ne soient pas particulièrement fertiles, les moissons de nourritures de base ont été bonnes durant quelques années et de petites réserves ont été constituées.

Au-delà des Murs de la Cité

La Cité Souveraine ne s'arrête pas aux corps de garde fortifiés de Middenheim. Nombre de villes et de villages des environs sont sous la suzeraineté du Graf : leurs habitants doivent payer les taxes, combattre dans ses armées, obéir à ses lois, etc.

Ces villages sont situés près de la Cité (voir la Carte de la Région, page 92) ; peu de gens des environs souhaiteraient vivre loin dans la forêt, à plusieurs kilomètres du sanctuaire de la cité fortifiée.

En fait, quoique la Drakswald fournisse en permanence des ressources de bois dur, c'est aussi un refuge pour d'importantes bandes de mutants et d'Hommes-bêtes.

Bien que les Templiers d'Ulric et les Chevaliers Panthère du Graf organisent des raids occasionnels pour les garder à distance, ils restent une menace constante.

Connu sous le nom de Warrenburg, c'est un refuge pour beaucoup de ceux qui n'ont pas les moyens ou qui ne tiennent pas à vivre dans la Cité. Refuge des bandits de grand chemin et des brigands, cet endroit subit aussi des raids occasionnels — mais il est rare qu'un criminel important soit pris dans son refuge en de telles occasions.

Le *Répertoire Géographique de la Région* (page 93) donne de plus amples détails sur les agglomérations entourant Middenheim et les ressources économiques de ces communautés.

La Société de Middenheim

Les Todbringer

Le gouverneur actuel de Middenheim est le Graf Boris Todbringer, Electeur Impérial, et les Todbringer sont une famille de lignée distinguée. Ils sont des parents éloignés de la famille von Bildhofen, descendants de Gunthar von Bildhofen — frère de l'Empereur Magnus le Pieux, le sauveur virtuel de L'Empire en des temps encore rappelés en vers, prose et chant. Le Graf Boris a gouverné dans le contexte d'un gouvernement semi-démocratique développé par ses prédécesseurs ; techniquement, il décrète toutes les lois à l'intérieur de la Cité mais il possède nombre de conseillers, et les parties intéressées (marchands, artisans, chefs religieux et autres) peuvent faire des recommandations et être représentés auprès de lui grâce à diverses Burgerlich Kommissionen (Conseils de Cité), ou parfois même directement.

Pour de plus amples détails sur la structure politique de la Cité, voir *Les Politiques de la Cité-Souveraine* (page 14).

Cette approche éclairée qu'a le Graf de sa souveraineté a une conséquence importante qui doit être soulignée dès maintenant — Middenheim est, peut-être de façon surprenante, un endroit plutôt libéral. Ses habitants ont tendance à être tolérants, confiants même, et bien que certaines parties de la Cité soient pauvres, pour ne pas dire misérables, Middenheim est un endroit plus agréable à vivre que bien des cités impériales. Ce libéralisme peut paraître curieux dans une cité fortifiée. Cela est à probablement dû au fait que, depuis de nombreuses années, les Todbringer ont pris la peine d'écouter soigneusement leur peuple lorsqu'ils font et appliquent les lois. La présence de nombreux érudits, et les relations relativement harmonieuses entre les races, perpétuent aussi le libéralisme de Middenheim.

Relations entre les Races à Middenheim

A la population majoritairement humaine, il faut ajouter quelque 600 Nains, environ 300 Halfelings et un peu moins de 100 Elfes. Il y a cependant très peu de Gnomes et le peu qu'on trouve sont souvent des vagabonds de passage (la rumeur veut que la rareté des Gnomes dans la Cité date du règne du Graf Dieter ; il est connu pour avoir refusé les services d'un bouffon Gnome, envoyé par le Chef des Landes Miroitantes lui-même !)

Nains : Beaucoup travaillent comme maçons, bâtisseurs et artisans, et quelques-uns même sont membres de la Garde de la Cité. Ils se sentent vraiment chez eux ici ; la Guilde des Engingneurs Nains de Middenheim (emplacement 36, page 46) est la plus importante de L'Empire et il est fréquent qu'un Nain montre l'une des plus grandes constructions de la Cité et affirme : «Mon arrière grand-père l'a construit». Et, bien sûr, on n'oublie pas qu'ils sont les descendants des combattants des tunnels qui sauvèrent la Cité en 1812.

Elfes : Certains travaillent en tant qu'érudits, d'autres comme artistes et bateleurs dans les multiples activités culturelles de la Cité, et presque tous sont des aventuriers retirés. Les relations entre les Elfes et les Nains sont remarquablement meilleures que dans bien d'autres endroits, en partie parce que leurs intérêts ne sont pas en conflit et aussi à cause de la nature généralement libérale et modérément abondante de la Cité.

Halfelings : Certains travaillent comme cuisiniers dans les maisons des plus riches familles, d'autres ont leur propre taverne ou auberge — approvisionner les riches et les nombreux visiteurs est un travail lucratif. Beaucoup d'entre eux vivent plutôt à l'aise et leur communauté est une communauté satisfaite.

Les Mutants à Middenheim

Le taux des naissances de mutants n'est pas élevée dans la Cité mais les raisons en demeurent mystérieuses. Certains l'expliquent par les pouvoirs du rocher de Fauschlag ou ceux de l'eau de ses sources, alors que d'autres maintiennent que l'on ne pouvait s'attendre à rien d'autre dans la Cité choisie par Ulric.

Cacher un mutant demeure une faute capitale — le Graf Boris n'a pas eu l'air d'appliquer le récent édit de l'Empereur (voir **MSR**, page 11). Les réactions des gens diffèrent — les bébés mutants peuvent être étranglés à la naissance, conduits dans la forêt et abandonnés, ou cachés par leurs parents jusqu'à ce qu'ils soient en âge de se défendre eux-mêmes. Ceux qui sont affectés tardivement ont tendance à se conduire de deux manières — ils se jettent de la Falaise des Soupirs, ou se rendent au cimetière de Mórrspark (page 47), où la rumeur affirme qu'une communauté croissante de mutants est entretenue par les sectes du Chaos de la Cité (voir page 57). L'idée de se réfugier dans la Drakswald est rarement considérée — le zèle avec lequel les Templiers du Loup Blanc et les Chevaliers Panthère font des raids dans ses plus sombres clairières étant une dissuasion suffisante.

Alors Pourquoi Visiter Middenheim ?

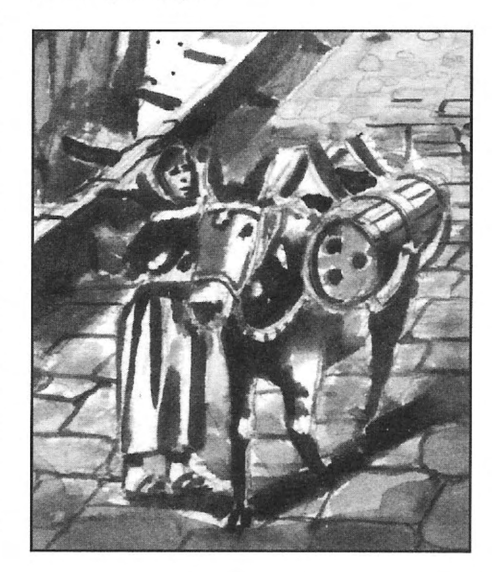
La Grande Cité-Souveraine Fortifiée de Middenheim devrait avoir beaucoup d'attrait pour vos joueurs. Si vous jouez la campagne de **L'Ennemi Intérieur**, ils auront au moins deux raisons de vouloir venir ici : premièrement, ils devraient soupçonner que Middenheim est le quartier général de la secte de la Main Pourpre et, deuxièmement, ils auront appris que l'unique survivant de la famille von Wittgenstein (voir **Mort sur le Reik**) est récemment arrivé à la Cité et qu'il s'est introduit dans quelques-uns des cercles très influents. Vous ne trouverez ici que quelques détails généraux sur l'organisation et les manigances de ces cultes, les événements qui les concernent seront développés dans le prochain supplément de **WJRF — Le Pouvoir Derrière le Trône**.

Mais vous n'avez pas besoin de jouer la campagne pour tirer tout le profit de ce Guide de la Cité. Middenheim est un excellent endroit pour attirer de nouveaux personnages-joueurs. Plusieurs intrigues sont fournies (pages 78-85), et la page 90) est destinée à donner aux PJ de Middenheim nouvellement créés tout l'arrière-plan nécessaire.

Les PJ peuvent aussi être attirés à la Cité par la recherche de "patrons" pour un changement de carrière particulier,ou encore en entendant parler de l'un ou l'autre des nombreux festivals que la Cité accueille durant l'année.

Les initiés d'Ulric devraient être plus qu'impatients de partir en pèlerinage pour le premier temple de leur Culte, et les autres Lettrés brûleront d'impatience de visiter le Collège de Théologie (voir page 44). Enfin un parent perdu de vue depuis longtemps pourrait inviter le PJ à lui rendre visite dans la Cité.

Vous pouvez être sûr, de toutes façons, qu'une fois le voyage effectué, votre groupe ne sera pas déçus !



Religion et Cultes

Cette partie traite des principaux cultes "officiels" à Middenheim : Ulric, Sigmar, Shallya, et Véréna (voir **WJRF**, pages 200-206 et **LCI**, pages 21-23). Les détails sur le culte des Dieux du Chaos en général, et les sectes de la Main Pourpre et du Sceptre de Jade en particulier, sont présentés dans les pages 57-60).

Informations Générales

La plupart des habitants des villes et cités impériales se considèrent plutôt comme sophistiqués, "civilisés", et ceux de Middenheim ne font pas exception à cette règle. Le gros de la population consacre très peu de temps aux pratiques religieuses, à moins qu'ils n'aient besoin d'une chose que seuls les dieux (ou les clercs) peuvent leur fournir.

Même ainsi, les chefs religieux sont extrêmement puissants dans la hiérarchie politique de la Cité. Le Grand Prêtre Ar-Ulric du Culte d'Ulric en détient l'autorité pour tout L'Empire, il est également un des Electeurs Provinciaux qui a le pouvoir d'élire un nouvel Empereur si l'actuel titulaire venait à mourir (ou nécessitait d'être remplacé — voir **LCI**, page 16).

Le Graf Boris lui-même est un adorateur d'Ulric, et cela parce que le Grand Théogone du culte de Sigmar fût en grande partie responsable de l'éviction de son ancêtre Gunthar du trône Impérial à la mort de Magnus le Pieux. Toutefois Werner Stolz, Grand Prêtre du Culte de Sigmar à Middenheim, est connu pour entretenir des relations cordiales à la fois avec l'actuel Grand Théogone et les deux Archi-Lectors du Culte de Sigmar à Talabheim et Nuln (tous également Electeurs Provinciaux). Tous trois se font un devoir de faire au moins une visite annuelle à Stolz, et la tension entre les cultes est assez claire sous le calme apparent des conventions. Stolz guette la moindre chance de "mettre la main" sur Ar-Ulric et son Culte, même ici, dans son plus puissant bastion.

Ces deux cultes sont considérablement plus importants que tout autre dans la Cité, bien que celui de Shallya soit populaire parmi les gens du peuple, alors que beaucoup de Sorciers de la Cité rendent des hommages réduits et peu sincères à Véréna — pourvu qu'ils aient accès à la bibliothèque du Temple !

La Question du Célibat

En 1360, le Grand Prêtre d'Ulric d'alors avait avait abandonné Middenheim pour se joindre à la cause de la Grande Duchesse Ottilia à Talabheim. Le Graf Heinrich répondit en bannissant tous les Clercs d'Ulric, sauf les plus jeunes, et remplaça la Garde du Temple par ses propres Chevaliers. Deux cent ans plus tard, quand un Grand Prêtre souhaita mettre fin à cet "exil" et revenir en sa résidence dans le premier temple du Culte, le Graf Siegfried l'Important insista pour qu'un certain nombre de conditions soient préalablement satisfaites. La plus importante de toutes était l'adoption d'un vœu de célibat par tous les Clercs d'Ulric (sauf les Initiés). Il s'agissait pour lui de s'assurer qu'aucun Grand Prêtre ne pourrait établir une dynastie rivale de celle du Graf.

Inutile de dire que, bien que le Grand Prêtre de l'époque accepta les conditions du Graf, beaucoup de Clercs les trouvèrent inacceptable, pour eux, un tel style de vie constituait un anathème. A ce jour, il y a une assez grande, quoique secrète, faction qui conspire pour faire abolir cette restriction. Et ils ont leur plus fort Champion en l'actuel Grand Prêtre. Ar-Ulric (voir page 82) est un homme relativement jeune (et viril) — pour un Grand Prêtre — et il n'est pas dépourvu d'ambition. Il est, bien entendu, entièrement loyal envers le Graf Boris, mais ce dernier a quelque peu perdu son emprise sur lui, dernièrement (voir page 14), et Ar-Ulric rêve de temps à autre, de fonder une famille dont les rejetons pourraient un jour porter à la fois le titre de Graf *et* de Grand Prêtre.

Hostilités Entre les Cultes

Le problème du Célibat n'est pas la seule cause de remous au sein du clergé d'Ulric. Des minorités œuvrent encore à la remise en vigueur de l'Hérésie de Sigmar (voir **LCI**, page 22). Leur propagande va de simples suggestions selon lesquelles les fidèles de Sigmar sont mal orientés, adorant Ulric sous un autre nom ; jusqu'aux allégations selon lesquelles ils sont les instruments des dieux du Chaos, à qui les sorts sont offerts non par un dieu mais par des démons !

Les Templiers du Loup Blanc d'Ulric sont soupçonnés d'être adeptes de ce dernier groupe. Ils sont même allés jusqu'à fomenter une série de "pogroms" contre les "fauteurs de troubles de Sigmar" dans quelques villes du Middenland parmi les plus éloignées, déclenchant des émeutes et autres protestations. Cependant, jusque là, le Graf Boris et le Grand Prêtre sont restés tous deux silencieux sur la question. La rumeur prétend que le Grand Capitulaire Werner Stolz, du Temple de Sigmar, prépare un rapport pour le Grand Théogone et demande un détachement des Templiers du Cœur Ardent pour la protection des temples du Culte. Ceci ne sera ni infirmé ni confirmé, si les PJ se renseignent dans le temple, mais il est de notoriété publique que Stolz n'a pas été autorisé à voir le Graf depuis plus de six mois.

Les Clercs de Sigmar, dans la Cité elle-même, ne subissent que d'occasionnels petites injures ou d'insignifiants actes de vandalisme commises par des brutes anonymes. Le Temple de Sigmar, et plus précisément l'école qui y est rattachée, subit aussi des explosions de haine religieuse ; des briques sont parfois lancées à travers les fenêtres, et des slogans à la gloire d'Ulric sont barbouillés sur les murs. Ar-Ulric dénonce publiquement ces incidents, mais la rivalité entre les deux cultes n'est pas pour autant découragée.

Temples

Les détails sur les principaux temples sont fournis dans le *Répertoire Géographique* — mais pour référence ils sont énumérés dans la *Table des Temples* (ci-dessous). Ces informations comprennent les noms des Grands Prêtres ou des clercs importants qui y résident,ainsi que le nombre et le niveau de leurs compagnons. Aucun profil n'est fourni, car il est extrêmement invraisemblable que ces PNJ soient appelés à se battre.

Table des Temples

Temple	Emplacement/ Réf. Page	Grand Prêtre	Nbre de Compagnons
Ulric	10/35	Ar-Ulric (4° Niveau)	2 x 3° Niveau; 4 x 2° Niveau; 6 x 1° niveau; 10 Initiés
Sigmar	28/43	Werner Stolz (3° niveau)	2 x 2° niveau; 4 x 1° niveau; 6 Initiés
Shallya	38/47	Isolde Begegnen 3 Initiés;	1 x 2° niveau; 2 x 1° niveau; 2 Physiciens
Véréna	11/35	Etelka Mueller (3° niveau)	1 x 2° niveau; 2 x 1° niveau; 5 Initiés
Myrmidia	39/47	Uli Hanseher (3° niveau)	1 x 1° niveau; 2 Initiés
Mórr	40/47	Albrecht Zimmerman (3° niveau)	2 x 2° niveau; 3 x 1° niveau
Grungni	33/45	Mungrim Dalmrin (2° niveau)	1 Initié

* Ar-Ulric (voir page 82), en tant qu'Electeur Impérial et un des proches conseillers du Graf, est le deuxième plus puissant homme de la Cité. Il n'accorde pas d'audiences à de simples Thom, Bengt, ou Heinrich !

Oratoires et Temples Mineurs

Outre les principaux temples indiqués sur la carte, il existe de nombreux oratoires tout autour de la Cité. Certains sont de la taille d'une petite chapelle, d'autres sont un peu plus grands qu'une statue — situez-les où vous voulez. Si nécessaire, vous pouvez utiliser la carte de la page 331 du livre de règles.

De la même façon, vous êtes libres de situer n'importe où dans la Cité le temple de tout autre dieu dont vous avez besoin. Feuilletez simplement le *Répertoire Géographique* pour choisir un secteur approprié et faites une marque à l'emplacement de ce temple.

Visite des Temples

«Bienvenue, mes enfants, entrez ; le temple est toujours ouvert... Puis-je vous demander si vous êtes des pèlerins ? Ou simplement à la recherche d'un guide spirituel ? Ou peut-être êtes-vous des érudits désireux de consulter la vaste bibliothèque du temple ? Je suis désolé que le Grand Prêtre soit en prière juste maintenant, je serais très heureux de vous faire visiter — le temple a beaucoup de caractéristiques que vous trouverez fascinantes, j'en suis sûr. Au-dessus se trouve le crâne de notre tout premier Grand Prêtre ; derrière ce mur se trouve la cellule où Constantin, le Moine Fou, fut enfermé pour hérésie en 1272 ; oh, et ici le plateau de collecte en or offert par Graf Otto ; la plupart de nos visiteurs sont *très* généreux, vous savez...»

Les visiteurs sont toujours les bienvenus dans tous les temples de la Cité — à condition qu'ils fasse preuve du respect de rigueur. Tant qu'il n'y a pas de rituel ou service en cours, le Clerc/Initié de service sera heureux de le faire visiter aux PJ, de discuter théologie, d'expliquer comment l'accès aux autres installations (bibliothèques, etc.) peut être accordé, et ainsi de suite. Toutefois, pratiquement tous les Clercs refuseront de parler politique. Aussi, à moins que vous n'ayez une question particulière à poser à laquelle le Clerc puisse répondre sans s'engager (le rôle séculier du Culte d'Ulric, par exemple) les Clercs refuseront tout simplement de discuter de tels sujets.



Services et Rituels

Il y a 10% de probabilités pour qu'un service soit en cours lorsque les PJ visitent un temple. La nature du service est laissé à votre discrétion — et vous pouvez toujours décréter que les PJ n'y comprennent rien (à moins qu'ils n'aient fréquenté régulièrement le temple, il n'y a aucune raison pour qu'ils le puissent). Ceci dit, voici quelques idées :

La prêtresse de Shallya tient des veillées spéciales de prières — lorsque qu'un village proche est frappé par une épidémie de Variole Pourpre, par exemple (voir **WJRF**, page 83)

Le Temple de Véréna est l'endroit où se tiennent la plupart des mariages (du moins, ceux des classes moyennes et supérieures).

Werner Stolz, Grand Prêtre de Sigmar, est particulièrement friand de longs sermons, exhortant à la vigilance contre les "horreurs rampantes du chaos".

Les Chevaliers Panthère et les Templiers du Loup Blanc nouvellement adoubés (un événement assez rare) sont investis lors d'une cérémonie spéciale au Temple d'Ulric.

Les funérailles et les services commémoratifs sont, bien entendu, de l'unique ressort du Temple de Mórr.

De plus,tous les temples tiennent évidemment des sessions régulières du culte qui se multiplient à l'époque de festivals.

La Priere pour Guide

Les MJ de **Ombres sur Bögenhafen** sont familiarisés avec l'idée de PJ dévots visitant les temples et priant pour obtenir une réponse à leurs problèmes. *Réfléchissez bien avant de donner une information de cette manière !*

Néanmoins, si vos PJ tentent cette approche, cela vous donnera un excellent prétexte à quelques manœuvres ! Des avertissements codés pourraient être donnés aux personnages "nuisibles", des messages vagues peuvent servir à envoyer le groupe courir après la lune, ou simplement à les envoyer visiter un endroit précis, etc.

Autres Fonctions des Temples

Outre la présence d'un guide spirituel, certains temples sont impliqués dans d'autres activités, dont certaines pourraient intéresser les PJ. L'accès à de telles facilités ne sera considéré que si un "don" conséquent est fait.

Le Temple d'Ulric (page 34) assure l'entraînement et le casernement des Templiers du Loup Blanc (page 19) et gère la Justice Religieuse dans la Cité-Souveraine (voir page 21).

Le Temple de Sigmar possède une grande annexe consacrée à un petit établissement éducatif connu sous le nom d'Ecole Gragh Mar. Les enfants de la petite collectivité des fidèles de Sigmar à Middenheim reçoivent ici leur éducation entre 8 et 13 ans.

Les Moines de l'Ordre de Gragh Mar dirigent l'école, qui a été fondé en 2340 par ordre de Magnus le Pieux. L'ordre monastique (son nom signifie la "Tablette de Pierre" en langage Nanique) est un ordre enseignant

consacré à l'enseignement de l'histoire impériale et de la loi telles qu'elles sont transmises dans les écritures du Culte. L'école fut fondée parce que l'Empereur s'était inquiété de la version de l'histoire que les fidèles d'Ulric enseignaient dans le Collège de Théologie (voir page 44).

Le Temple de Shallya (page 47) passe pour l'infirmerie des pauvres et des malades. Il y a généralement une demi-douzaine de médecins et/ou de chirurgiens volontaires en exercice et leurs services peuvent être loués par les PJ (après s'être assuré qu'il n'y a pas de cas plus urgents) pour 5 CO. Les sorts *Anti-Poison, Traitement des Maladies* et *Soins des Lésions* sont disponibles auprès des Clercs pour un prix de 10 CO par point de magie dépensé.

En marge de son assistance aux pauvres et aux malades, le Temple de Shallya dirige aussi une petite école et un orphelinat. Celui-ci a été fondé il y a vingt ans par la Grande Prêtresse Isolde, qui décida que les racines du crime et de la mauvaise santé se trouvaient dans les privations sociales. Elle sentit que si les orphelins étaient convenablement assistés et éduqués, ils seraient sauvés d'une vie misérable de crime et de pauvreté et, en même temps, ils seraient l'exemple vivant des avantages que l'on retire s'améliorer.

L'orphelinat accueille quelque vingt enfants des deux sexes, d'un âge variant entre trois et douze ans. Ici on leur donne une éducation de base et une instruction religieuse, ils gagnent leur nourriture en assurant des tâches ménagères simples. A l'âge de douze ans, le Temple patronne leur apprentissage chez les artisans de la Cité. Isolde est très fière de l'orphelinat et nourrit de grands espoirs pour son avenir. Quand elle parle avec des citoyens — quels qu'ils soient et quels que soient leurs rangs — il est rare qu'elle évite de mentionner l'orphelinat au moins une fois, et de glisser que toute donation ou autre forme d'aide serait très appréciée.

Le Temple de Véréna (page 34) entretient une vaste bibliothèque dans laquelle sont conservés quelques très rares manuscrits provenant de tout le Vieux Monde. L'accès (sous surveillance) en est libre (et gratuit) pour toute personne porteuse d'une lettre d'introduction de l'Honorable Guilde des Législateurs (page 36), de la Guilde des Sorciers et des Alchimistes (page 44), ou du Collège de Théologie (page 44). Bien sûr, des dons pour l'entretien de la bibliothèque sont toujours bienvenus. Les livres ne doivent en aucun cas sortir de la bibliothèque.

De plus, les Clercs assurent une sorte "d'arbitrage" dans tous les différents pour lesquels aucune loi adéquate n'est prévue (ex. : droits sur les terrains, contrat verbal, etc.).

La Chapelle de Mórr (page 48) doit s'assurer que l'on a "disposé" des corps comme il convient. Ceux qui en ont les moyens financiers peuvent être ensevelis dans le Mórrspark (page 47), ou enterrés dans les vastes catacombes à côté de la Chapelle. Les pauvres et autres malheureux sont soit envoyés dans les "Flammes Eternelles", soit mis dans un sac et jetés de la "Falaise du Soupir" dans les sombres forêts plusieurs dizaines de mètres plus bas.

Pour Devenir un Initié

Pour rejoindre les rangs de la prêtrise d'un Culte — les serviteurs choisis d'un dieu — un personnage doit être prêt à s'engager personnellement ; à la fois envers la divinité et envers le Culte. Cet engagement doit comprendre temps, argent et effort (de préférence mental, spirituel et physique !) Les Initiés sont tenus de protéger leur divinité et sa réputation, autant que celle de son Culte. Ils doivent le faire verbalement avec leur esprit ; magiquement avec leur cœur ; et physiquement.Un manquement à ces responsabilités pourrait donner lieu à une punition directe,une perte de faveur de la Divinité (voir **WJRF**, page 194), ou une excommunication par les autorités du Culte. Un personnage ne doit jamais être Initié ou Clerc de plus d'un Culte. Il n'y a pas de punition pour un abandon volontaire de la carrière d'Initié ou de Clerc mais changer d'alignement ou renoncer à sa divinité est une autre affaire. Le personnage perd immédiatement toutes ses aptitudes de Prêtre (sorts, Points de Magie et Compétences acquises en bénéfice de la carrière de Clerc) et il souffrira presque à coup sûr d'une malédiction (voir *La Colère des Dieux*, **WJRF**, page 194).

La première démarche que doit accomplir tout prétendant à l'Initiation est de contacter le Temple. Il s'y trouvera toujours au moins un Clerc (en prière, conduisant un office, nettoyant l'endroit, etc.). Délaissant pour un temps les dogmes complexes les candidats seront accueillis et doucement (délicatement) questionnés pour s'assurer de la sincérité de leurs motivations (réglez cela par une discussion "jeu de rôle" ou par quelques Tests de **Soc**, à votre choix). Les candidats seront ensuite conduits devant l'Initiateur du Culte ou le Tuteur — ou on leur demandera de revenir à une date ultérieure quand le Tuteur sera présent.

Le Tuteur va ensuite passer jusqu'à une semaine, et même davantage, à examiner le candidat et à le tester. Il est presque certain que l'on demandera au candidat de prendre un logement (moyennant finance) dans la communauté du Temple pour cette période, et il ne sera pas autorisé à retourner dans le "Monde Extérieur" avant d'avoir été formellement refusé ou accepté (de plus amples détails sur les qualifications demandées par les Cultes les plus éminents de Middenheim se trouvent ci-après).

Une fois accepté, le candidat devra passer 1D3 semaines d'instruction dans le Temple où les Restrictions et les Commandements du Culte devront être parfaitement étudiés. (Note facultative pour le MJ — si vous n'êtes pas satisfait de l'attitude des PJ envers cette nouvelle carrière, insistez pour qu'il ou elle apprenne *par cœur* les restrictions puis imposez un Test de **FM**).

Les candidats refusés peuvent être priés soit de revenir à une date ultérieure pour tenter leur chance de nouveau, soit d'abandonner tout espoir de devenir Clerc du culte — selon leurs aptitudes et leurs performances durant la période d'examen.

Vous avez la possibilité de traiter le passage du temps de façon abstraite ; c'est à recommander si vous ne voulez pas retarder une aventure et cela marche d'autant mieux si les autres PJ sont en train de suivre un entraînement ou si, par exemple, ils attendent que l'armure de plates spéciale que l'un d'eux a commandée soit enfin terminée. Indiquez simplement vos joueurs qu'ils doivent noter le nombre de jours ou de semaines écoulés sur leur calendrier, puis reprenez le cours de l'aventure. Autrement, vous devrez décider que ces joueurs en cours d'entraînement sont hors-jeu. Si les aventuriers sont accompagnés par un ou plusieurs PNJ amicaux, vous pouvez toujours les laisser jouer un de ces personnages dans l'intervalle, ou même les laisser introduire un nouveau personnage. Lorsque le personnage original aura fini son entraînement, vous devrez, le cas échéant, reprendre vous même le contrôle du personnage secondaire.

Conditions d'Admission au Culte

Ulric

Les candidats doivent avoir accompli au moins une carrière de Guerrier *ou* avoir acquis 3 des Compétences suivantes (le plus long des deux) :

Arme de spécialisation (toutes sauf Bombes incendiaires ou Arme à poudre) ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive.

Sigmar

Les prétendants à l'Initiation devront de préférence être recommandés par d'autres Initiés ou Clercs du Culte, mais n'importe qui pourra être accepté pourvu qu'il puisse convaincre le Tuteur du Temple que :

1) il a un alignement Bon ou Neutre ;

2) il n'a pas de sang Gobelin (présenter ses parents comme preuve prendrait ici trop de temps mais des échantillons de sang peuvent être prélevés pour "examen minutieux" par un Médecin certifié) ;

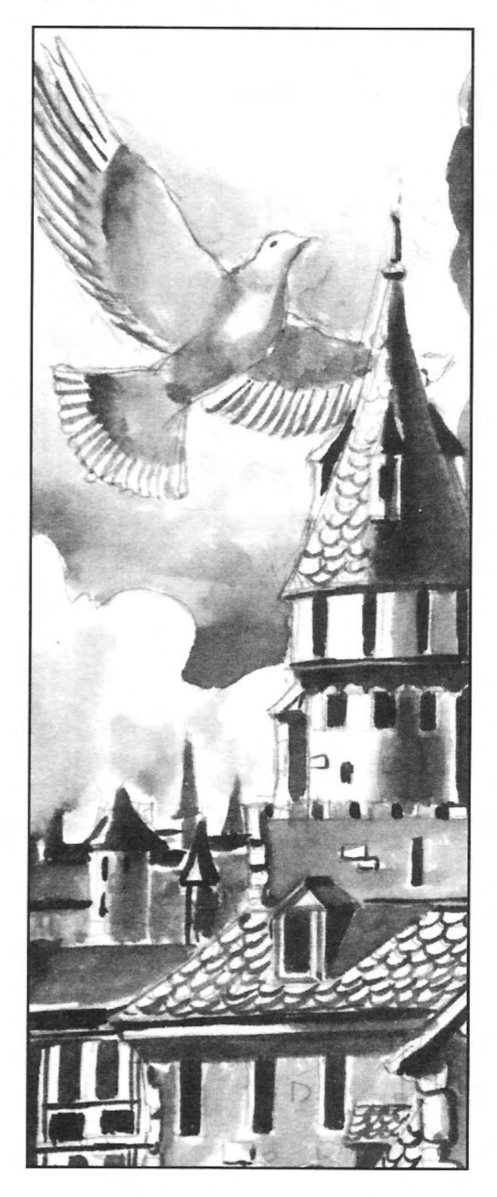
3) il est exempt de toutes mutations indiquant la marque du Chaos (ceci implique un examen physique très minutieux — des grains de beauté inhabituels, des marques de naissance, etc. peuvent très bien suffire pour exclure un candidat (à votre discrétion)).

Shallya

Tous les candidats doivent subir le "Test de la Vie". Celui-ci implique simplement un bain dans l'eau de la source sur laquelle le temple principal du Culte à Couronne est bâti. Quiconque a jamais tué un être humain se trouvera les mains colorées en rouge durant quarante jours et quarante nuits, et ainsi ne sera donc pas admis à entrer dans le Culte.

Promotion à la Prêtrise

Les détails complets pour accéder au statut de Clerc sont fournis dans **WJRF** (pages 149-150). A titre de règle facultative vous pouvez toutefois décider d'accorder un bonus de + 10 au jet dans la *Table d'Avancement des Clercs* (**WJRF** page 150), pour chaque mois passé en étude et en prière dans un temple principal du Culte du personnage. Le bonus maximum qu'on puisse obtenir par ces dévotions est + 40, et le personnage doit être considéré comme hors action pour cette période de temps de jeu. Il doit aussi être prêt à payer sa chambre et sa nourriture, ainsi qu'à offrir une contribution appropriée aux coffres du Temple !



La Politique de la Cité-Souveraine

Qui Dirige Middenheim ?

La réponse typique à une telle question fournie par n'importe quel habitant doué de bon sens serait probablement la suivante :

«Vous voulez savoir qui dirige Middenheim ? J'vais vous le dire. C'est le Graf Boris. Sa parole c'est la Loi. C'est simple. Il pourrait même ignorer l'Empereur — s'il pensait que ça en vaut la peine.»

Relations avec l'Empereur

Quoique Karl-Frantz soit supposé exercer un contrôle absolu sur tout L'Empire depuis son trône de Altdorf, le Graf Boris, comme les autres Electeurs, est en mesure de faire exactement ce qu'il veut. Les seules limites à son pouvoir sont fixées par ce que les Electeurs voisins le laisseront faire.

Bien sûr, en temps de guerre proclamée par l'Empereur, (en considérant que les Electeurs jugent la cause juste) le Graf est tenu de fournir une armée aux ordres l'Empereur. Mais là encore, si Boris ne veut pas partir en guerre, et qu'il a de bonnes raisons de croire que les autres Electeurs ne vont pas se liguer contre lui (ou n'en ont pas les moyens), l'Empereur ne pourra rien contre lui.

Actuellement, les relations entre les cours de Middenheim et Altdorf sont quelque peu tendues. Le Graf Boris ne souscrit pas à la récente déclaration de l'Empereur qui proclame que "les mutants n'existent pas" (voir **MSR**, page 11). Il est même allé jusqu'à exprimer à au Chancelier son opinion : «ce vieux fou a craqué, finalement !»

L'attitude du Graf Boris envers l'Empereur est faussée, bien entendu, par le fait qu'il est un fidèle d'Ulric (quoique pas de façon très ostensible) et il soupçonne Karl-Frantz 1er d'être à peine plus qu'une simple marionnette entre les mains du Grand Théogone de Sigmar. Il est donc à peine surprenant que le Grand Capitulaire Werner Stolz (Grand Prêtre de Sigmar à Middenheim) ne soit pas bienvenu à la cour du Graf (voir page 11).

Nordland

La Cité-Souveraine de Middenheim est aussi étroitement liée à la petite province (non-Electrice) de Nordland. Les liens économiques et politiques avec cette zone peu peuplée (sa capitale est Salzenmund dans la forêt de Laurelörn) date du mariage de Brunhilde Tödbringer avec le Baron Ludwig Nikse en 2368. Depuis ce temps, les relations ont été renforcées par le mariage du père de Boris avec Birgit Nikse en 2457, et Boris lui-même a pris Anika-Elise Nikse (fille de l'actuel Baron) comme seconde épouse en 2502. Le Nordland compte sur Middenheim pour assurer sa sécurité, ses liens de commerce avec le sud et l'ouest et fournit, en retour, la principale source du commerce entre les Elfes des Bois et les Humains, ainsi qu'un support politique et un occasionnel régiment d'archers.

L'Arbre Généalogique des Tödbringer (voir page 15), montre le lignage distingué de l'actuel Graf. Il est mentionné pour vous montrer à quel point la noblesse impériale est liée par des mariages, mais il peut aussi être une source d'inspiration lorsque vous aurez besoin de motifs historiques pour des tensions politiques actuelles.

Les Conseillers du Graf

Pour aider à la gestion quotidienne de la Cité-Souveraine, les Grafs précédents se sont souvent entourés de toutes sortes de conseillers. Le Graf Boris ne fait pas exception. Les fonctions les plus importantes à la cour sont celle de Chancelier (l'homme qui aime à dire "non !") et les Seigneurs des Lois (trois très sérieux et présomptueux "experts") qui conseillent le Graf au sujet des répercussions politiques de ses décisions. Les autres conseillers sont le Grand Sorcier de la Guilde des Sorciers et Alchimistes et les trois Middenmarshalls (responsables de l'armée de métier et de la Garde de la Cité).

De brèves portraits de ces personnalités ainsi que d'autres PNJ figurent pages (82-86).

Les habitants de la Cité ont aussi leur mot à dire dans leur gouvernement (du moins superficiellement). Il y a nombre de Burgerlich Kommissionen (Commissions Publiques) — en fait, une pour chaque aspect imaginable de la vie de la Cité. Leurs membres comprennent à la fois des représentants élus et des représentants nommés. Les Chefs des Kommissions sont tous en rapport avec les Seigneurs des Lois, et, de cette façon, sont occasionnellement en mesure d'influencer le Graf lui-même.

Le *Diagramme 1* illustre les relations entre toutes ces institutions et le Graf (voir page 17).

Déclin et Chute ?

Voilà pour la théorie. Toutefois, ces derniers mois, le Graf a perdu de son emprise sur les choses. Sa seconde épouse, la Duchesse Anika-Elise Todbringer, est morte il y a un peu plus d'un an (voir page 59), et le chagrin du Graf a lentement dégénéré, de la mélancolie en une véritable faiblesse d'esprit, de sorte qu'il fait maintenant ce qu'une majorité de ses conseillers lui dicte.

Les Fils du Graf

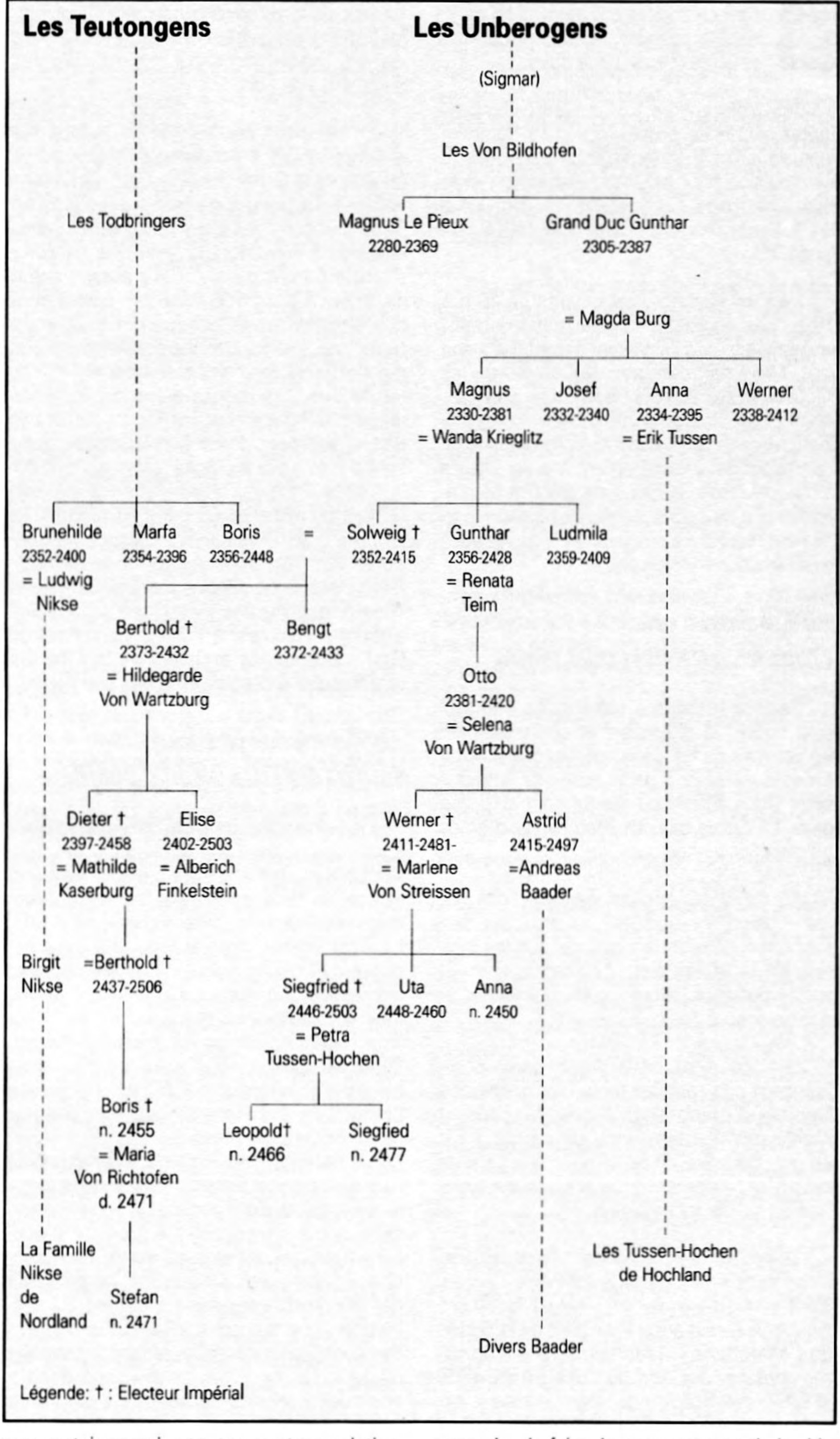
Ce qui rend le déclin du Graf doublement tragique, est l'affaire de ses deux fils — l'aîné issu d'une liaison illégitime avec une ex-Dame de la Cour, et le cadet de sa première épouse. Ce dernier est le Baron Stefan Todbringer (la première épouse de Boris est morte en lui donnant le jour), qui fut nommé héritier du titre de son père au lendemain de sa naissance. Ceci s'est avéré être une erreur malencontreuse, car Stefan, en grandissant, est devenu un pitoyable infirme, idiot paralytique, bavant et faible d'esprit. S'occuper de lui est d'autant plus difficile et astreignant qu'il est extrêmement agité et sujet à de brusques accès d'automutilation et de violence envers les autres.

Le fils aîné, le Baron Heinrich Todbringer, est — par contraste — un homme caractérisé par des dons intellectuels considérables et une vaillance physique remarquable. Durant quelques années, Heinrich s'est vu confier des missions diplomatiques par son père, mais cet homme doué s'est trouvé dans une situation désespérément difficile en raison du déclin du Graf Boris. Comme il n'est pas l'héritier du titre, il a maintenant deux parents physiquement et mentalement affaiblis à sa charge et il se sent incapable d'assumer les devoirs du Graf — comment le pourrait-il ?

Le Médecin de la Cour

Dans une tentative désespérée pour redresser la situation et traiter les déficiences de Stefan, un célèbre médecin Miraglianien a été récemment appelé à la Cité. Bien qu'il ne soit ici que depuis quelques semaines, Luigi Pavarotti a déjà acquis dans la cité une notoriété pour son énorme "appétit" et il est connu universellement comme "Herr Doktor" (malgré ses origines Tiléennes) (voir page 85.

Ce personnage semblable à un Svengali semble avoir réussi à stabiliser l'état du Baron Stefan. Il est certain que lorsque Luigi est proche, Stefan est remarquablement docile. Mais bien qu'il y ait peu d'espoir que "Stefan l'Instable" soit jamais en état de revêtir le manteau de son père, le Graf Boris ne semble pas prêt à changer son Edit de Succession (en faveur d'Heinrich par exemple).



Les Assemblées de Conseillers du Graf

Il existe des douzaines de Burgerlich Kommissionen — ou Commissions Publiques — mais la fonction et le but de la plupart d'entre elles se perdent dans la nuit des temps. Leur existence ne fait maintenant que démontrer la lourdeur et l'inefficacité de l'Administration de la Cité.

Seules les cinq plus importantes Kommissions sont présentées ici. Vous pourrez trouver que certaines voire toutes sont en relation avec les carrières des PJ ou leurs autres (légitimes) moyens d'existence (la Kommission pour la Santé, l'Education et le Bien-Etre réglemente la pratique de la médecine, par exemple). Comme elles sont ouvertes au public (pour traiter les demandes et les plaintes) les PJ peuvent très bien vouloir en visiter les différents bureaux pour voir comment la Cité est dirigée.

Les nouveaux arrivants dans la Cité ne seront pas nécessairement au courant de tout ceci, et peuvent très bien essayer,par exemple, de faire du commerce ou de la chirurgie en indépendant sans les licences exigées. Dans ce cas, vous êtes libre de familiariser les personnages avec les subtilités de la bureaucratie de la Cité par l'intermédiaire de poursuites judiciaires devant la Cour de la Résolution des Tracas (voir *Le Long Bras de la Loi*, page 20).

Les Kommissions les plus importantes, en ce qui concerne le gouvernement de la Cité, sont la Kommission pour le Commerce, les Métiers et les Impôts (page 51), le

président de ce conseil est aussi celui de la Guilde des Marchands), et de l'Honorable Guilde des Législateurs (page 36).

Les trois autres Kommissions importantes sont (sans ordre précis) : La Kommission pour les Travaux Publics (page 46), la Kommission pour la Santé, l'Education et le Bien-Etre (page 42) et la Kommission pour les Intérêts des Elfes, Nains et Halfelings (page 35).

Tous les bureaux sont ouverts de 10 h à 16 h. Les visiteurs ne sont pas vraiment encouragés, mais ils ne sont pas interdits non plus. Mis à part celle pour le Commerce, les Métiers et les Impôts, les autres Kommissions ont toutes en commun une incroyable inefficacité et des lourdeurs bureaucratiques. Le visiteur est invariablement mis en attente à chaque affaire, et passe de préposé en préposé avant qu'il soit reconnu que personne ici ne peut répondre à sa question — «avez-vous essayé la Kommission de...»

La Kommission pour le Commerce, les Métiers et les Impôts

Cette institution a été fondée en 1987 pour tenter de régulariser et contrebalancer les activités de la Guilde des Marchands (voir ci-dessous). Mais à peine avait-elle entrepris cette tâche difficile qu'elle fut pour ainsi dire prise en mains par ces Marchands mêmes qu'elle était censée contrôler.

Au cours des années, ses fonctions ont été subtilement modifiées au point que son rôle actuel consiste à s'assurer que les intérêts de la Guilde des Marchands sont au moins portés à l'attention du Chancelier et des Seigneurs des Lois.

Les membres de la Kommission comprennent des représentants des principales Guildes (Engingneurs Nains, Maçons et Architectes, Artisans, etc). De ce fait, c'est ce qui, dans la Cité,ressemble le plus à un parlement démocratique (ce qui en reste tout de même très éloigné).

Le pouvoir exercé par les Marchands est largement illustré par le fait que l'actuel Kommission Convenor — Herr Gotthard Goebbels — est aussi Président de la Guilde des Marchands. (sachez qu'il est aussi membre de haut rang du Culte Slaanesh de la Cité — le Sceptre de Jade — mais c'est une autre histoire, voir page 59).

L'Honorable Guilde des Législateurs

Cette Kommission a la double fonction d'inscrire tous les Avoués de la Cité (parmi lesquels sont désignés quelques uns des magistrats de la Cité) et de rédiger toute nouvelle législation.

En remplissant cette dernière tâche, la Guilde s'assure que les termes et la phraséologie de tous les décrets restent totalement incompréhensibles pour quiconque n'est pas un juriste expérimenté !

La Guilde ne joue pas le rôle d'une formation politique, mais rédige simplement les lois conformément aux directives des Seigneurs des Lois.

En plus des bureaux de la Guilde, des archives et des chambres de magistrats, la maison de la Guilde abrite la Cour de Résolution des Tracas qui traite les questions de Droit Civil comme l'exercice un métier sans affiliation à la guilde adéquate (voir *Le Long Bras De La Loi*, page 20). Il y aussi nombre de salles d'audience mineures qui règlent des disputes entre acheteurs et commerçants ; elles sont ouvertes durant les heures d'ouvertures du marché et traitent les cas sur le vif. Des ragots affirment que les magistrats sont en mesure de traiter les cas très rapidement parce que leurs décisions sont prises à pile ou face !

Enfin, enterré au plus profond des entrailles des Bureaux des Guildes, se trouve un des trois scriptoriums de la Cité. Là, une vingtaine de scribes passent leurs journées à recopier des livres, des parchemins et autres volumes, à l'usage personnel du Graf, ou pour les archives de la Cité (un gigantesque souterrain près des bâtiments).

La Kommission pour les Intérêts des Elfes, Nains et Halfelings

Cette commission a été mise en place il y a une centaines d'années lorsque des tensions apparurent entre les Elfes et les Nains et que les deux communautés se sentirent méprisées par la majorité humaine de la Cité. Le Graf Dieter, gouverneur de l'époque, pensa qu'il était prudent d'instituer ce canal officiel pour prendre en charge leurs intérêts. Il ne voulait pas non plus offenser les Halfelings, plus calmes, en les laissant à l'écart. Elle n'est plus aujourd'hui très active, mais elle assume la responsabilité de l'organisation de certains événements culturels elfes et naniques durant les festivals.

Le personnel de la Kommission passe le plus clair de son temps à compiler de longs recensements de la population non-Humaine sans cesse changeante, à produire d'obscurs traités académiques sur la démographie, l'histoire etc. Cependant, ce ne serait pas une mauvaise chose, pour les PJ non-humains que de commencer par ici s'ils ont des questions à poser sur le fonctionnement de la cité, ou s'ils souhaitent établir quelques contacts au sein de leur propre race.

Il existe des bureaux séparés pour les Elfes, les Nains et les Halfelings à l'intérieur du bâtiment, composés de membres de chacune des races, et la Kommission s'occupe de toutes les plaintes et des problèmes impliquant la population non-humaine de la Cité.

Les Elfes de Middenheim parfois parlent de la KIENH comme de la "salle de danse", faisant par là un obscur jeu de mots sur l'expression Eltharin désignant une soirée musicale, dansante et arrosée (mais ceci est de l'humour Elfe).

La Kommission pour la Santé, l'Education et le Bien-Etre

Mise en place après l'épidémie de Peste Noire en 2112, ce corps fait la liaison avec la Guilde des Médecins sur les questions de santé et le droit d'exercer des médecins et herboristes dans la Cité (sur recommandation de la Guilde). Elle a aussi un contrôle fictif, à la fois sur le Collège de Théologie (emplacement 32, page 44), et sur les Erudits dans la Cité. La responsabilité de la Kommission pour le Bien-Etre s'arrête à l'administration de divers legs (des quelques philanthropes de la Cité) et des dons aux temples pour le secours des pauvres ; ces fonds sont généralement remis au Temple de Shallya (déduction faite des taxes administratives appropriées). La Kommission est aussi censée employer un corps de Ratiers, mais depuis que le Chancelier refuse de les financer, on les laisse opérer en tant qu'indépendant.

La Kommission pour les Travaux Publics

Cette Kommission est responsable de l'entretien des rues pavées, des parcs et des espaces ouverts au public, des monuments et des égouts. Elle emploie un petit groupe de Manouvriers, et en emploie d'autres — à titre temporaire — quand c'est nécessaire. Elle emploie aussi les gardiens de parcs de la Cité qui sont généralement des membres de la Garde de la Cité à la retraite.

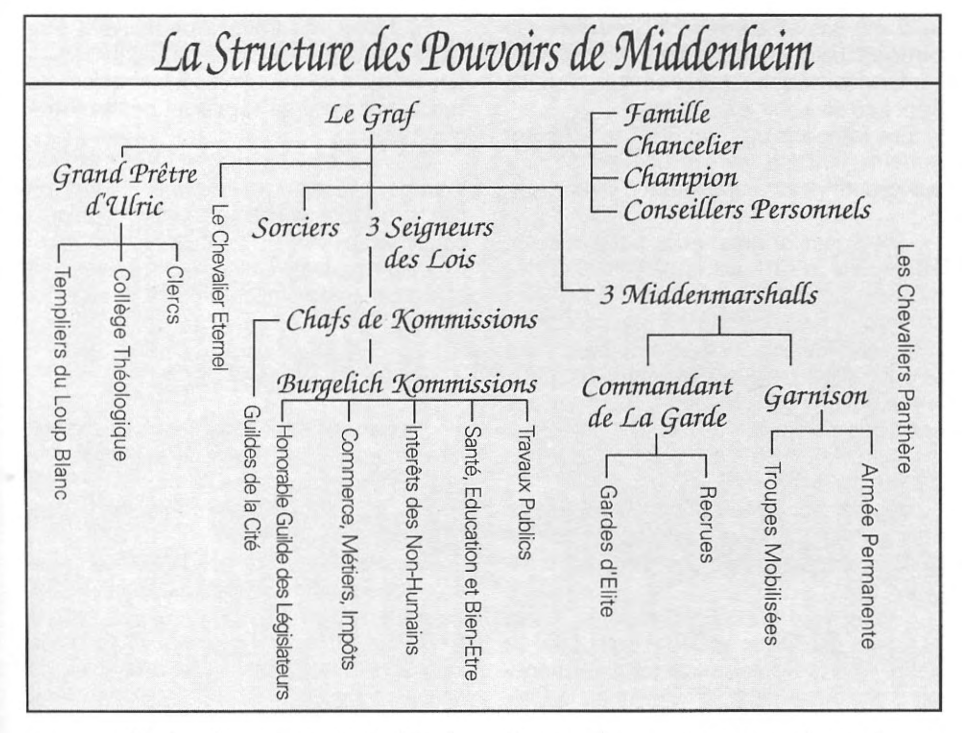
Le Département des Archives détient des cartes des rues et des égouts de la Cité (certains plus précis et plus récents que d'autres), les plans de nombreux bâtiments publics et même de certaines des plus grandes constructions privées (comme les maisons de guildes). Il peut être une source utile de renseignements, mais, comme avec la plupart des branches de l'administration, il est très difficile d'avoir accès à ces informations sans une autorisation au plus haut niveau et beaucoup de paperasseries.

Les Guildes de la Cité

Il existe de nombreuses guildes à Middenheim mais seules les quatre plus importantes sont indiquées sur la carte (et traités ci-dessous). En général, toutes les Guildes de la Cité peuvent être divisées en trois catégories : Guildes de Manouvriers (Charretiers, etc.), Guildes d'Artisans (Artisans, etc.) et Guildes Professionnelles (Avoués, Marchands, etc). Les personnages cherchant à changer de carrière pour l'une de ces catégories, ou encore ceux qui cherchent à acquérir certaines compétences, n'iront pas très loin sans consulter l'une ou l'autre des ces Guildes.

Les Guildes de Manouvriers

Elles sont relativement faciles à rejoindre. Il y a toujours une demande de travailleurs non qualifiés et si les personnages n'ont pas l'air trop "précieux" ou faibles et débiles, ils



peuvent rejoindre n'importe quelle Guilde de Manouvriers en payant 5 CO (ou 10 shillings par mois). Les Guildes de Manouvriers excellent à garantir à leurs membres d'être payés un prix correct (7/- par jour), mais sont très susceptibles sur les limites de leurs activités respectives. Une vendetta inter-guildes de six mois débuta simplement parce qu'un membre de la Guilde des Charretiers avait changé une roue de son chariot sans faire appel à la Guilde des Charrons !

Les Guildes Professionnelles et Artisanales

Si les PJ souhaitent gagner honnêtement leur vie dans la Cité, par tout moyen autre que musicien ambulant, ils devront postuler pour être membre d'une Guilde. A moins qu'ils n'aient des parents qui soient déjà membres, ou qu'ils ne soient munis de lettres de recommandation d'autres Guildes de L'Empire, cela ne leur sera pas facile (préparez-vous une excuse toute faite pour tout changement de carrière qui ne vous conviendrait pas !).

Dans toutes les Guildes Professionnelles ou Artisanales (exceptée celle des Sorciers et celle des Alchimistes), la procédure est la même. Les membres des Guildes sont toujours en nombre fixe. Lorsqu'une vacance se produit (par décès ou départ de la Cité), un nouveau membre est recruté dans l'une des catégories suivantes,et strictement dans cet ordre :

— enfants des membres actuels
— apprentis des membres actuels
— candidats recommandés par les membres actuels
— candidats recommandés par d'autres Guildes

On demandera aux candidats de fournir une preuve de leur capacité — vous pouvez faire faire aux PJ candidats des Tests de *Construction*, ou donner un diagnostic, par exemple. Après cet examen (à supposer que le candidat réussisse), certaines Guildes ont un court rituel initiatique — on peut prêter un serment d'allégeance, porter des robes de cérémonie, etc. Vous êtes libre d'ajouter tous les détails qui vous viennent à l'esprit comme de faire prêter serment à l'initié avec un pied dans un seau d'eau tandis que les autres membres de la Guilde déversent des aiguilles de pin sur sa tête.

Les cotisations des Guildes s'échelonnent de 20 CO par an (ou 2 CO par mois) pour les Guildes Artisanales, jusqu'à 200 CO par an pour les échelons supérieurs des Guildes Professionnelles. De plus, il est demandé à tous les membres des Guildes d'accomplir gratuitement au moins une tâche pour leur Guilde.

Si vos personnages—joueurs désirent changer de carrière pour une carrière Artisanale ou Professionnelle, et ne possèdent encore aucune des compétences nécessaires, ils devront trouver un membre de la Guilde désireux de prendre un apprenti (faites faire un ou deux Test de **Soc** aux PJ lorsqu'ils essaient de convaincre un employeur éventuel de leur valeur). Une fois accepté, et le changement de carrière réalisé, le personnage ne pourra pas commencer à travailler sans devenir un membre de la Guilde comme décrit ci-dessus.

Principales Guildes de la Cité

La Guilde des Sorciers et des Alchimistes (voir aussi page ...(44)) est une exception aux règles ci-dessus relatives aux guildes professionnelles.

Les Magiciens sont impliqués dans les Défenses de la Cité et, dans une moindre mesure, dans le maintien de l'ordre des rues, c'est pourquoi la Guilde a des vastes facilités de recherche scientifique et est bien fournie en composants de sorts (au moins pour ceux de premier niveau). Pour des raisons de sécurité, par conséquent, le Grand Sorcier et son Assistant doivent être prudents en ce qui concerne l'acceptation de nouveaux membres de la Guilde. La pratique du Démonisme et de la Nécromancie (crimes capitaux) sont relativement faciles à détecter, mais la Sorcellerie mauvaise ou chaotique est autre chose.

Des détails complets sur les services et installations à la disposition des membres sont donnés page 44). Des apprentis peuvent être engagés, des composants de sorts vendus, des objets identifiés, des sorts enseignés etc. Mais, à moins que vous ne souhaitiez ajouter un autre lanceur de sorts à votre groupe d'aventuriers ou bien qu'un Sorcier existant ne souhaite monter de niveau ou acquérir de nouveaux sorts, il vaut mieux que les Sorciers refusent l'accès de la Guilde à vos PJ.

La Guilde des Médecins (page 34) est étroitement liée à la fois au Temple de Shallya et à la Kommission pour la Santé, l'Education et le Bien-Etre. Des apprentis médecins ne pourront être autorisés à exercer sans l'approbation de la Kommission, et elle ne la donne à personne sans une recommandation de la Guilde. Les éventuels étudiants se trouveront dans ce cercle vicieux, bien que la formation puisse être accessible (à votre gré) pour une assez généreuse cotisation (à partir de 50 CO).

Enfin, **la Guilde des Marchands** (page 51) est très protectrice à l'égard de son monopole sur le commerce de la Cité. On peut facilement louer des emplacements de marché (en admettant qu'il en soit de libres) et acheter directement des marchandises en grande quantité (la Guilde prélève 10% du prix). Toutefois, le droit de vendre n'est accordé qu'à ceux qui ont les "relations adéquates" (c.-à-d. membres de la noblesse, membres des Guildes de Marchands d'autres cités, parents ou amis de membres actuels).

Le Président de la Guilde, Gotthard Goebbels, est aussi Président de la Kommission pour le Commerce, les Métiers et les Impôts. On peut trouver des détails sur ses activités et sa personnalité page 82).

Alors, Qui Gouverne la Cité ?

N'importe lequel des innombrables Fonctionnaires de la Cité sera plus que désireux de répondre à cette question de la manière suivante :

Les corps intéressés (les églises, les érudits de l'Université, etc.) peuvent entreprendre des démarches auprès de la Kommission pour le Commerce, les Métiers et les Impôts au travers d'autres Kommissions comme celle de la Santé, l'Education et le Bien-Etre, celle des Travaux Publics, celle des Intérêts des Elfes, Nains et Halfelings, etc.

Les Militaires et la Défense de Middenheim

Le Graf Boris Todbringer, en tant que gouverneur suprême de la Cité-Souveraine, est Commandant-en-Chef de toutes les forces armées (du moins, en principe). Comme tous les Gouverneurs Provinciaux, le premier devoir de fidélité du Graf est envers l'Empereur (en principe), ce qui suppose que l'une de ses principales tâches est d'assurer qu'il peut fournir une armée à son seigneur-suzerain en temps de guerre. De plus, il est chargé de "maintenir la paix de impériale et de protéger les serviteurs des dieux" (c.-à-d. les dieux "officiels"). Depuis des temps immémoriaux, les Grafs de Middenheim ont été aidés dans ces tâches par la nomination de trois commandants militaires —appelés Middenmarshalls.

Les trois Middenmarshalls supervisent tous les aspects du maintien de l'ordre et de la sécurité dans la Cité. Ils sont donc responsables de la solidité des Murs de la Cité (en liaison avec le Chef de la Guilde des Sorciers, page 44), du recrutement et de l'entraînement de l'armée de métier de la Cité-Souveraine et de ses régiments de mercenaires Kislevites, ainsi que du dispositif de Garde. Les seules forces armées qui sortent de leur juridiction sont les Templiers du Loup Blanc (commandés par le Grand Prêtre du Culte d'Ulric) et la garde de la Maison du Graf — les Chevaliers Panthère. Ces deux dernières forces sont décrites ci-après.

Les Middenmarshalls en poste sont sommairement décrits page 84) (de plus amples détails se trouvent dans **Le Pouvoir Derrière le Trône**). Pour l'instant, vous avez seulement besoin de noter que tous trois vivent en dehors du palais, dans le district Grafsmund-Nordgarten (page 31) et sont extrêmement hésitants à s'impliquer dans la politique de quelque manière que ce soit. Ils ont quelque influence sur le Graf Boris, mais tous trois sont assez vieux jeu, des "hommes intègres" résolus à ne pas abuser de leur position privilégiée.

La Milice, les Chevaliers et les Templiers

L'armée permanente, bien que cantonnée dans la Cité, est responsable de la défense de toute la région. En fait, elle patrouille simplement le long des murs de la Cité et sur les routes proches.

Les Chevaliers Panthère forment la garde personnelle du Graf — bien que tous ne soient pas effectivement Chevaliers ; le terme est utilisé de façon générique et inclut à la fois les écuyers et les hommes d'armes ayant juré de servir les Chevaliers.

Les Templiers du Loup Blanc remplissent la même fonction que les Chevaliers, mais leur loyauté va au Grand Prêtre d'Ulric.

Un aspect original et important de la défense de la Cité est la participation des sorciers. Le Grand Sorcier de la Guilde des Sorciers et des Alchimistes (qui comprend aussi les Illusionnistes) est régulièrement consulté par les militaires lorsque des plans éventuels sont établis pour repousser des incursions du Chaos ; on raconte même que la construction même de la Cité fut en partie réalisée par la magie.

Des honoraires ont même été alloués au Grand Sorcier et à ses assistants (sur les fonds publics) pour leur contribution à la vie de la Cité.

Les Sorciers sont aussi requis de temps en temps pour aider la Garde de la Cité. La pratique de la Nécromancie et du Démonisme sont toutes deux illégales dans la Cité, mais l'application de cette loi a été en grande partie confiée au Grand Sorcier. C'est pourquoi on voit parfois des membres de la Guilde accompagner les Patrouilles de la Garde.

La Garde de la Cité est responsable du maintien de la loi et de l'ordre dans la Cité (voir page 21). Seule une fraction de la Garde a compétence pour exercer en dehors des limites de la Cité : il s'agit des Patrouilleurs Ruraux. Ce sont simplement des gardes à cheval qui patrouillent sur les routes de la Cité-Souveraine (voir **WJRF**, page 37).

L'Armée Permanente

Le Middenmarshall Maximillian von Genscher est l'homme chargé d'organiser la défense de la Cité — ce qui inclut d'assurer l'intégrité de ses murs.

Comme ils ont été renforcés magiquement, von Genscher assure également la liaison avec le Grand Sorcier lorsque des réparations sont nécessaires.

Levées de Troupes

Afin d'être à même de remplir ses responsabilités envers l'Empereur, tout en évitant le coût considérable de maintien d'une immense armée professionnelle, l'édit suivant fut promulgué en 1555 par le Graf Siegfried l'Important :

Il est porté à la connaissance de tous les citoyens de Middenheim, que tous les Humains âgés de 16 à 50 ans sont requis de posséder une arbalète, un arc long, ou une épée. Une fois par semaine, ils devront se présenter à leur sergent d'armes pour deux heures d'entraînement militaire.

Cet édit,indépendant de tout service imposé pour la Garde de la Cité, garantit au Graf un corps important de troupes relativement compétentes dans lesquelles il peut puiser en temps de crise.

Toutefois, les troupes ne peuvent être levées qu'entre les mois de Sigmarzeit et Nachgeheim (c.-à-d. après les semailles des cultures et avant qu'elles aient besoin d'être récoltées).

Tous les mobilisés doivent être libérés avant les récoltes,faute de quoi il n'y aurait pas le moindre grain pour l'armée, ou pour la population civile.

Et personne ne songerait sérieusement à effectuer une campagne durant les mois d'hiver.

Garnison Permanente

Seul un gouverneur dément se dispenserait d'entretenir au moins un petit corps de troupes professionnelles, afin que les murs soient défendus en permanence contre toute attaque surprise.

C'est dans ce but que le Graf emploie environ 200 mercenaires, cantonnés dans divers baraquements près des murs de la Cité. Ces dernières années ont vu aussi une innovation : l'utilisation d'un contingent de cavalerie Kislevite durant les mois d'été, "prêté" par le Tsar, en échange d'une unité beaucoup plus réduite de Chevaliers Panthère.

Les Chevaliers Panthère

Directement sous les ordres du Graf, l'organisation des Chevaliers se compose d'un petit noyau de 30 Cavaliers d'élite fortement entraînés, soutenus par 50 Ecuyers et une centaine d'hommes d'armes environ.

La plupart des Chevaliers actuels sont issus de la noblesse, bien qu'un ou deux Ecuyers soient habituellement adoubés chaque année au Tournoi du Solstice d'été.

Les hommes d'armes sont l'équivalent des Gardes d'élite (voir ci-après) et tendent à être ceux qui accomplissent la plus grande partie du travail et *toutes* les corvées — monter la garde aux portes du palais par tous les temps, panser les chevaux, astiquer l'armure de plates de leur maître, etc.

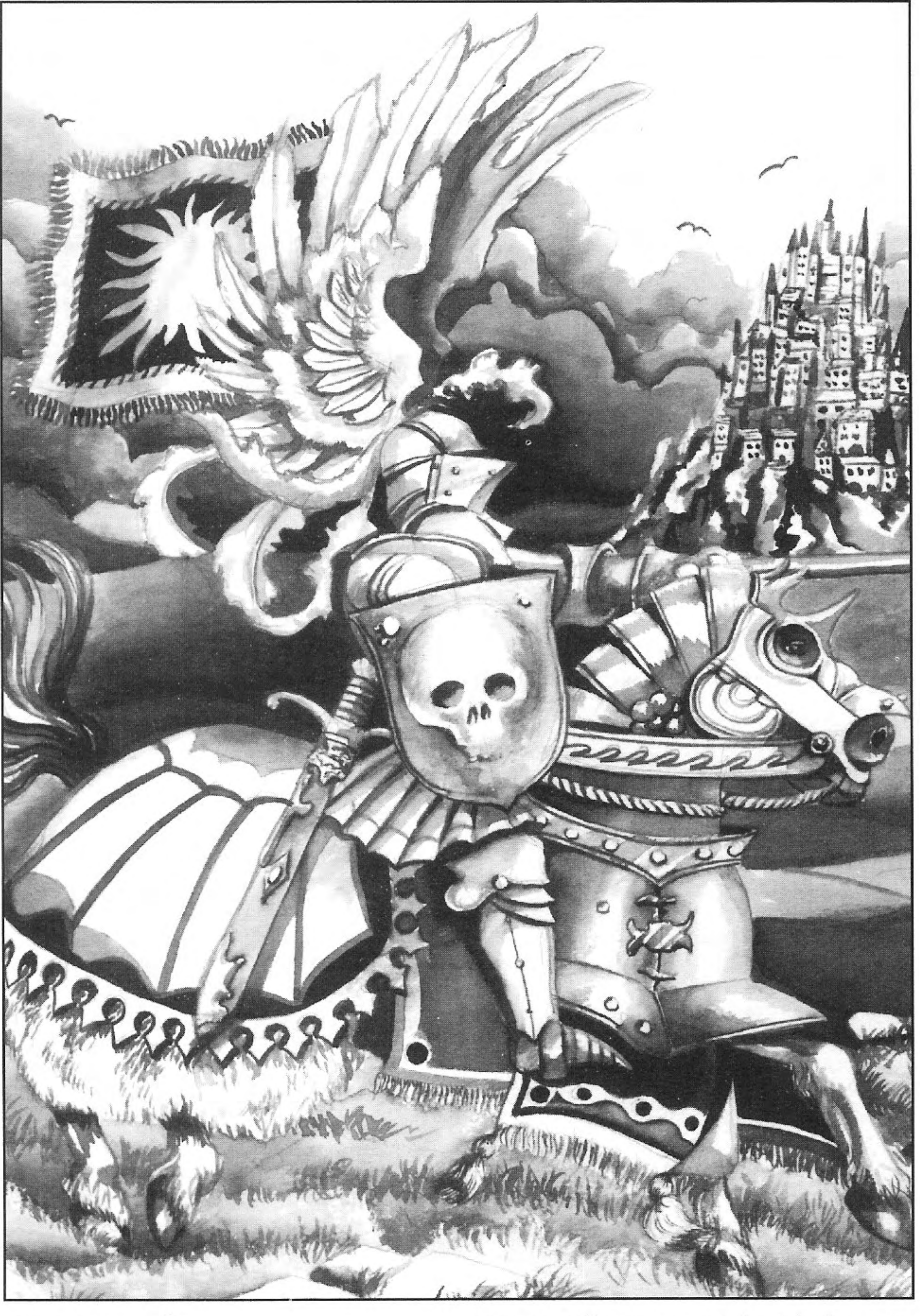
Etre admis dans l'Ordre des Chevaliers Panthère est un honneur insigne accordé à peu de personnes.

Aucun PJ ne devrait être accepté au sein de l'ordre — ni même en tant qu'Ecuyer ou homme d'armes — à moins qu'il n'ait rendu un service exceptionnel au Graf (Une occasion de rendre un tel service est donnée dans **Le Pouvoir Derrière le Trône**).

Les Chevaliers sont connus pour leur obsession de la pureté raciale et leur fanatisme dans la chasse aux mutants.

Leur Code d'Honneur impose deux obligations, aussi bien aux Chevaliers qu'aux Ecuyers ou qu'aux hommes d'armes :

- défendre le Graf et lui obéir jusqu'à ce qu'il quitte le trône ou jusqu'à leur mort.
- ne jamais permettre à un mutant ou à tout autre porteur de la marque du Chaos de vivre.



Les Templiers du Loup Blanc

Alors que les Chevaliers Panthère sont consacrés au service du Graf, les Templiers du Loup Blanc obéissent directement à Ar-Ulric.Ce sont tous des serviteurs assermentés d'Ulric et leurs devoirs comprennent la fourniture d'effectif à la Garde du Temple, l'escorte du Grand Prêtre lors de ses rares visites aux temples situés hors de la Cité, et les gardes d'honneur à l'occasion de cérémonies.

Les Templiers ont la réputation d'être impitoyables ; généralement on les craint et on les évite. Parfois ils se joignent aux Chevaliers Panthère pour monter des expéditions dans la Drakswald. Ils débusquent les Hommes-bêtes et les Mutants, ils massacrent tout ce qu'ils rencontrent (parfois ils capturent un ou deux des premiers et les ramènent pour l'arène de la Cité — le Stade Bernabau, page 29).

La Garde de la Cité

Le Middenmarshall Ulrich Schutzmann est Commandant-en-chef de la Garde, et responsable de la désignation de tous les Capitaines de Garde.

Il y a deux types de Gardes : "Ordinaire" et "Elite". Les premiers comprennent 200 "gardes volontaires" (y compris leurs Sergents), alors que les derniers comptent 75 professionnels (y compris leurs Capitaines). Les profils de tous ces hommes se trouvent page 91).

Dans les périodes de troubles civils (après des récoltes médiocres,par exemple) ou lorsqu'une augmentation dramatique du nombre de visiteurs le nécessite (durant la Semaine de Carnaval, par exemple), cette force est augmentée par le recrutement de 100 réservistes qui viennent s'intégrer dans les rangs des gardes.

Les volontaires proviennent des familles de tous les citoyens soumis à impôt dans la Cité-Souveraine (y compris donc les environs immédiat de Middenheim) — chacune doit fournir un homme ou une femme entre 16 et 30 ans, en bonne santé physique, pour un mois de service chaque année. Quoique cela garantisse un effectif suffisant à la Garde, cela signifie que presque tout le monde a un ami ou un parent actuellement en service actif.

Les rangs des professionnels sont remplis par des candidats aptes ou des ex-volontaires promus.

Une patrouille de Gardes se composera d'1D4 + 3 hommes conduits par un Sergent de la Garde ; la nuit cette patrouille sera d'1D4 + 5. Une patrouille d'Elite sera identique, mais dirigée par un Capitaine de la Garde, et il y a aussi 75% de chances qu'une telle unité soit accompagnée par un Sorcier de Niveau 1. On peut trouver des profils de tous ces personnages page 91).

La Garde est divisée en quatre contingents, chacun basé à l'une des quatre portes de la Cité, point de départ et d'arrivée de toutes les rondes (des détails sur la fréquence des patrouilles sont donnés dans la description générale de chaque Secteur de la Cité).

Attitude de la Garde

Durant les Festivals (voir page 87), les Gardes sont assez tolérants et sont habitués à un certain désordre public. Des discussions animées et l'ivresse ne les ennuient pas beaucoup ; seules les atteintes à la propriété et de sérieuses violences sur des personnes les concerneront — même s'ils sont présents.

Toutefois, les armes et armures constituent un point important.Il est admis que des gens déambulent dans les rues avec un couteau, une dague ou même une rapière, mais toute arme importante (épée à deux mains, grands fléaux d'armes, ou toute chose absurde comme un épieu ou une lance) attirera certainement l'attention de la Garde.

Il n'est pas interdit de porter de telles armes, mais la Garde fait bien comprendre aux gens concernés que ce n'est pas particulièrement conseillé, et les gardes harcèleront immanquablement toute personne avec une telle arme apparente (et il est difficile de cacher quelque chose d'aussi gros). Ils poseront des questions et, si possible, retiendront "le fautif" afin qu'elle ou qu'il "puisse répondre à leurs questions". Ils peuvent même l'arrêter sous l'accusation d'ivresse publique (sans tenir compte de l'éventuelle sobriété du personnage !)

Il en est de même pour l'armure : une chemise de mailles peut être portée sous un fin justaucorps, un casque et un gilet de cuir sont admissibles, mais quiconque est revêtu d'une cotte de mailles à manches ou d'une armure de plates aura des ennuis avec la Garde. Etant donné qu'un combat n'est pas un événement fréquent à Middenheim (vous pouvez envoyer quelques tire-laines aux PJ, parfois, mais rien de bien sérieux ne surviendra), cela ne sera pas véritablement un problème. Il importe que les PJ sachent ce qui est toléré et ce qui ne l'est pas.

Carrières Militaires

S'Enrôler dans la Garde

Les personnages désireux de suivre la carrière de base de *Garde* ou de *Patrouilleur Rural* devront postuler, en premier lieu, auprès du Sergent de la Garde à une des Portes de la Cité.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, décider que les personnes étrangères à Middenheim ne seront pas acceptées et, dans ce cas, on demandera au personnage de revenir quand il ou elle aura vécu dans la Cité-Souveraine pendant un an et un jour. Autrement, le personnage pourra faire un Test de **Soc** pour voir quelle sera la première réaction du Sergent. A moins que le Test n'échoue de 30 ou plus, un essai sera alors accordé au candidat.

Le Sergent est d'abord soucieux de savoir si le personnage peut se tirer d'affaires en combat. Le personnage a trois Rounds soit pour porter un coup au Sergent (**CC** 40, **E** 5) ou bien Parer une de ses attaques. Si le personnage réussit l'un ou l'autre, le Sergent acceptera le faire signer pour une période initiale d'un mois. Tout coup infligé par le Sergent ne causera pas plus d'1 point de dégât (tous ajustements compris) — il ne *tient pas* à tuer ou à mutiler une recrue éventuelle.

Les personnages qui ont accompli une Carrière Avancée de Sergent ou de Capitaine Mercenaire peuvent être promus au rang de Sergent de la Garde, ou même faire partie d'une des patrouilles d'Elite — ceci est laissé à votre entière discrétion.

Obligations

Tous les Gardes travaillent 10 heures par jour — une semaine de patrouille de jour, suivie d'une semaine de nuit. Les Festags sont des jours de repos (voir le calendrier dans **LCI**, page 100).

Dans tous les cas, à moins que deux ou trois personnages ne souhaitent devenir Gardes, il vaut mieux traiter simplement de tels changements de Carrière de façon abstraite — autorisez tous les personnages à exposer en termes généraux ce qu'ils désirent faire pendant un mois, ensuite reprenez l'aventure à partir du jour de réforme de la Garde du PJ. Bien entendu, si plusieurs PJ souhaitent être Gardes, vous pouvez toujours diriger quelques petites aventures au cours desquelles ils patrouillent ensemble dans la Cité.

S'Enrôler dans la Milice

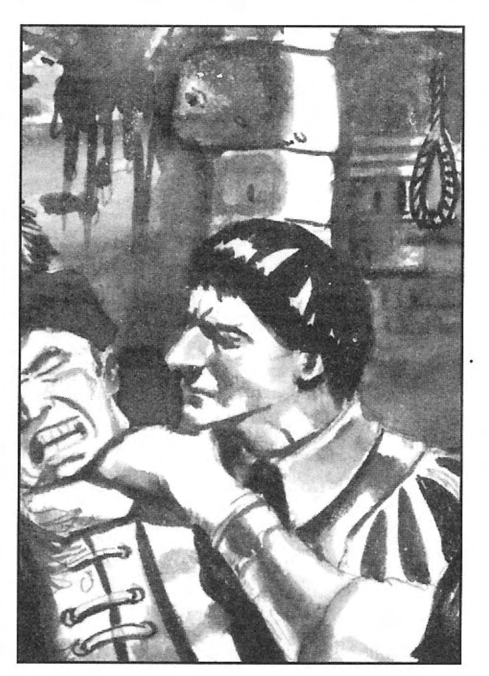
En utilisant une méthode similaire à celle décrite ci-dessus, il est possible de permettre à un ou plusieurs personnages du groupe de s'enrôler pour servir dans la garnison de la Cité. Gardez présent à l'esprit, toutefois, que ce supplément n'est pas vraiment conçu pour fournir des aventures à des militaires. Le service minimum est d'un mois (le Plan de Carrière et les Compétences associées sont acquises à la fin de cette période). Il est recommandé que vous *ne* permettiez *pas* l'entrée dans les carrières suivantes (à moins que vous ne soyez préparé à vous occuper d'une foule de situations qui dépassent le cadre de ce livre) : Soldat, Chef-Balistaire, Chef-Canonnier, Capitaine Mercenaire.

Serment de Fidélité

Les PJ qui s'enrôlent dans la Garde ou dans la Milice doivent prêter le serment suivant :

«*Moi (nom du personnage) jure très solennellement de faire toujours observer les lois de la grande et glorieuse Cité-Souveraine de Middenheim. J'obéirai sans poser de question à mes supérieurs, et donnerait ma vie si nécessaire pour préserver celle de Sa Suprême Grandeur le Graf Boris.*»

Les personnages sont payés 8/-(10/- pour les Sergents) par jour et sont cantonnés dans des baraquements, avec le reste de leur contingent, à l'une des Portes de la Cité. Ils doivent payer leur nourriture.



Le Long Bras de la Loi

Les Cités étant ce qu'elles sont, il est inévitable que, tôt ou tard, vos PJ soient incapables de résister à la tentation d'enfreindre la loi. Encouragez-les à le faire, si vous voulez — cela fournira une occasion de choix pour faire du jeu de rôle, avec leur arrestation et leur jugement !

Il y a quatre sortes de loi à Middenheim : civile, religieuse, militaire et criminelle.

Loi Civile

A moins qu'il ne s'agisse d'une affaire de fraude fiscale, les délits civils habituellement passent devant la Cour de Résolution des Tracas (dans les bureaux de l'Honorable Guilde des Législateurs — page 36). Les fautes plus sérieuses (y compris la fraude fiscale) seront traitées par les Seigneurs des Lois dans le Middenpalaz (page 28).

A la Cour de Résolution des Tracas, les affaires sont jugées par trois magistrats — un verdict majoritaire suffit à déclarer coupable l'accusé. Les Hommes de loi peuvent être engagés par les deux parties (voir **WJRF**, page 297 pour le coût). En cas de querelle concernant des contrats, de précédents historiques etc., les deux parties seront souvent d'accord pour se plier à l'arbitrage de la Prêtresse de Véréna (voir page 13).

Délits et Peines

- *Fraude fiscale* : les criminels sont condamnés à une amende de deux fois le montant dû, plus 20 coups de fouets ; s'ils ne peuvent payer, ils sont emprisonnés jusqu'à ce qu'ils disposent d'argent *
- *Dette* : comme ci-dessus, mais sans laflagellation, et l'amende excède rarement une fois et demi la somme due *
- *Effectuer un travail sans être membre d'une Guilde* : les outils et/ou le stock du criminel sont confisqués et (au bon vouloir des magistrats), une condamnation de 5D10 CO est appliquée et/ou une condamnation d'1D4 jours de pilori. (En plus, bien entendu, la Guilde concernée peut envoyer une "bande de larrons" pour s'assurer que le criminel ne recommence pas...)
- *Tromperie sur la quantité* : les commerçants pris et condamnés pour cedélit odieux, seront condamnés à une amende de deux fois le montant des marchandises et/ou 2D8 heures de carcan

Note : * il n'est pas vraiment impossible que le plaignant, dans de tels cas, sorte le débiteur de prison en payant la caution et le vende ensuite comme esclave (ou, dans le cas de l'Etat, l'enrôle pour un an ou plus de service militaire...)

Loi Religieuse

Les offenses envers les dieux et leurs clergés sont traitées par le Culte d'Ulric et ce sont les Templiers du Loup blanc qui en appliquent les peines. Les affaires sont jugées dans la Chambre Etoilée du Temple, par les Frères du Livre (nommés par le Grand Prêtre).

Même si les autres Cultes peuvent porter des accusations religieuses, c'est aux Prêtres d'Ulric qu'il appartient de juger tous les cas et on les a vus renvoyer des affaires sérieuses par mépris envers un Culte avec qui leurs relations étaient tendues. Les jugements sont souvent rendus après un "jugement de dieu". Il est très rare qu'un accusé ne soit pas reconnu coupable !

Délits et Peines

- *Profanation d'un temple ou tout autre site sacré* : perte des yeux.
- *Hérésie* (ex., adoration des dieux du chaos) : mort par le bûcher.
- *Porter la Marque du Chaos* : Mort par le bûcher.
- *Blasphème* (mineur) : depuis 1D4 jours de pilori devant les portes du Temple jusqu'à 100 coups de fouet (selon la nature du délit et les antécédents)
- *Blasphème* (majeur) : depuis la perte de la langue jusqu'à la mort par écrasement
- *Fornication* (s'applique uniquement aux Prêtres d'Ulric) : 50 coups de fouet et l'excommunication.

Loi Militaire

Les officiers de la Milice et de la Garde de la Cité traitent les délits commis par les membres de la Garde de la Cité, ou de la Garnison. Les Middenmarshalls eux-mêmes s'occupent des délits commis par les officiers ou par les Mercenaires Kislevites (qui ont aussi leur propre code de l'honneur).

Les Chevaliers Panthère et les Templiers du Loup Blanc ne relèvent respectivement que de l'autorité du Graf et du Grand Prêtre.

Les jugements sont rendus dans les baraquements des accusés, ou, lorsque cela concerne des accusations plus sérieuses, dans la Cour Martiale du Palais Central. Les officiers ont droit au Jugement par Combat avec le Champion du Graf (page 85).

Délits et Peines

- *Négligence* : 20 coups de fouet.
- *Désobéissance à un officier supérieur* : de 50 coups de fouet à la décapitation.
- *Désertion* : décapitation.
- *Mutinerie* : décapitation.

Note
Les officiers reconnus coupables peuvent de plus être dégradés.

Loi Criminelle

La responsabilité de l'arrestation et de l'accusation de toute personne suspectée de commettre des délits contre la personne et/ou la propriété incombe entièrement à la Garde. Selon la gravité du délit, les affaires sont jugées soit par l'une des 11 Cours de Secteur (une pour chaque secteur décrit dans le *Répertoire Géographique*,pages 25-57), soit par la Haute Cour du Middenpalaz. Il n'y a pas de procédure conventionnelle pour faire appel contre un verdict, mais ceux qui ont de bonnes relations (ou assez d'argent) peuvent à l'occasion faire appel auprès des Seigneurs des Lois ou, (dans des cas exceptionnels) auprès du Graf lui-même.

Les Délits

Remarquez qu'il n'y a pas de peines spécifiques attribuées aux délits énumérés ici. En effet, le châtiment dépendra beaucoup de facteurs extérieurs à la faute commise. Les magistrats sont inévitablement influencés par les statuts relatifs de la victime et de l'accusé, par le dossier des antécédents de l'accusé (s'il en existe un) et (parfois) par le montant du pot-de-vin offert !

Pour vous aider à déterminer le châtiment il a été attribué à chaque délit un *Modificateur de Sentence* (MS) qui est utilisé dans diverses circonstances décrites ci-après (pour déterminer les chances d'être reconnu coupable, la sévérité de la sentence, etc.).

- *Emeute* (bagarre, etc.) : MS + 15
- *Vol* : Les personnages qui s'approprient le bien d'autrui se retrouveront accusés d'un des délits suivants, selon la valeur des biens dérobés. Notez que, à Middenheim, il n'est pas fait de distinction entre la détention de biens volés (par recel, par exemple) et le vol réel ; l'accusation est la même dans les deux cas :
- Chapardage (50 CO ou -) : MS + 25
- Vol (51 — 500 CO) : MS + 50
- Vol grave (+ 500 CO) : MS + 80
- *Pillage de Tombe* : MS + 30
- *Attaque* : MS +40
- *Rapt* : MS + 50
- *Incendie Volontaire* (et toute autre forme de destruction de biens) : MS + 60
- *Meurtre* : MS + 75
- *Pratique de la Nécromancie ou du Démonisme* : MS + 100
- *Hébergement d'un mutant* : MS + 150

Amener les Personnages Devant la Cour

Quand le grand moment arrive et qu'enfin un ou plusieurs de vos PJ ont enfreint une loi (ou dix), vous pouvez utiliser la Procédure décrite ci-dessous pour en déterminer l'issue. Soit vous improvisez — en faisant des jets de dés au fur et à mesure, soit vous préparez auparavant quelques éventualités en combinant votre propre choix et votre jugement aux dés pour accélérer les choses.

1. Quelqu'un a-t-il vu le délit ?

Cette première étape est cruciale. Si personne ne reconnaît les personnages, alors ils vont s'en tirer (les Dieux nous en préservent !). Vous pouvez utiliser un pourcentage de base de 20% pour que quelqu'un ait vu quelque chose et appliquer les modificateurs suivants :

Moment de la Journée
Matin : +15
Après-midi : +10
Après le Crépuscule : -5
Milieu de la nuit : -15

Secteur ou le Délit A Été Commis
Palais : +50
Grand Parc, Grafmund, Nordgarten : +25
Westor, Sudgarten : +15, Ulricsmund, Osttor : +15
Geldmund, Kaufseit, Brotkopfs : +10
Freiburg : +5
Altmarkt, Neumarkt : -5
Porte Sud ; La Venelle : -10
Ostwald, le Vieux Quartier : -15

2. Qui Est Le Témoin ?

A moins que la zone concernée ne soit l'Ostwald ou le Vieux Quartier, il y a 10% de probabilités pour que le délit ait été remarqué par une Patrouille de Garde (5% par une Unité d'Elite), et 90% que le témoin soit un citoyen (reportez-vous aux tables de rencontres du secteur pour déterminer qui).

Dans l'Ostwald comme dans le Vieux Quartier, les témoins seront toujours des habitants.

3. Les Délinquants Parviennent-ils à Se Sauver ?

Quand le délit est repéré par un habitant du secteur, vous pouvez déterminer s'il en résulte un tollé général (01-25 sur 1D100), si la Garde est envoyée (26-75), ou encore les deux éventualités (76-00). Dans les deux derniers cas, vous devez aussi considérer le temps que met la patrouille pour arriver (voir *Tableau page suivante*). Remarquez que le témoin peut très bien être appelé pour témoigner devant le tribunal.

Un tollé donne une probabilité équivalente à celle du *Modificateur de Sentence* du délit (voir ci-dessus) pour que le criminel soit attrapé (modifiée par les circonstances que vous jugerez appropriées).

Les Patrouilles de Garde qui sont témoins d'un délit ont une chance supplémentaire de 20% d'attraper le criminel.

Si les criminels ont pris la fuite avant l'arrivée de la Garde, les chances pour qu'une enquête (sérieuse) soit ouverte sont égales au *Modificateur de Sentence* du délit

(voir ci-dessus). Vous devrez décider vous-même du temps que met la Garde pour rattraper le criminel. Rappelez-vous que, si vous le voulez, c'est toujours possible : imaginez que les témoins soient justement en mesure de donner des descriptions précises, (à moins qu'ils ne souhaitent accuser quelqu'un à l'égard de qui ils ont une rancune) et si le délit est assez sérieux (MS = 50 ou plus), des avis de recherches peuvent très bien être mis en circulation.

TEMPS D'ARRIVÉE DE LA GARDE
(en minutes)

	(Jour/Nuit)
Palais :	1D4/1D4
Grand Parc, Grafmund, Nordgarten :	1D6/1D6+4
Westor, Sudgarten, Ulricsmund,Osttor :	2D4/2D4+4
Geldmund, Kaufseit, Brotkopfs :	1D6+1/ 1D6+6
Freiburg :	1D6+6/ 1D6+12
Altmarkt, Neumarkt :	2D10/ 2D10+10
Porte Sud, La Venelle :	2D10+10/ 2D10+20
Ostwald, Vieux Quartier :	2D10+20/ 2D10+40

4. Tout Ce Que Vous Direz...

Lorsque la Garde (ou les citoyens poursuivants) attrapent finalement le criminel, il y a un certain nombre de choses qu'ils doivent faire, selon le délit et l'importance de l'éventuel pot-de-vin offert. Lancez 1D100, ajoutez le *Modificateur de Sentence* du délit et déduisez 5 pour chaque Couronne d'Or offerte comme pot-de-vin (en considérant que le personnage a réussi un Test de *Corruption* d'abord — sinon, *ajoutez* 1 pour chaque Couronne offerte). De plus, ajoutez +25 si l'arrestation s'effectue par la foule :

1D100	Actions de la partie procédant à l'arrestation
30 ou moins	Laisser partir avec avertissement
31-60	Bref et violent afrontement [1]
61-150	Arrestation et accusation[2]
151 ou plus	Applique la loi sur le champ [3]

NOTES

1 — Affrontement bref et violent implique des rossées sur place, des amendes et un passage au pilori le plus proche.

2 — les criminels arrêtés sont mis en prison (à côté d'un des Corps de Garde) jusqu'au moment de leur jugement (voir ci-dessous)

3 — si la partie procédant à l'arrestation est une Patrouille de Garde, le Sergent peut faire un Test de **Cd** pour l'éviter ; sinon les voleurs seront battus presque à mort, les meurtriers et les violeurs seront lynchés, les incendiaires et les bandits armés seront gravement mutilés.

5. Le jugement

Les personnages peuvent se retrouver confrontés à une longue attente avant que leur affaire soit jugée. A titre indicatif approximatif, elle peut-être égale à 1D100 + 150 jours, moins un nombre de jours égal au *Modificateur de Sentence* (voir ci-dessus). Ce délai ne peut être raccourci qu'en graissant la patte des fonctionnaires de la cour (1 CO par jour est le taux habituel).

6. Le Verdict

Pour déterminer si l'accusé sera reconnu coupable ou innocent, déterminez les *Modificateurs de Culpabilité* et d'*Innocence* suivants et soustrayez le second total du premier. Le résultat est le pourcentage de probabilités d'être reconnu coupable. Il peut être réduit par la corruption (le coût varie — voir ci-dessus), et toute somme utilisée à cette fin doit être dépensée avant que les dés ne soient lancés. Remarquez qu'un résultat de 01-05 est toujours coupable, alors que 96-100 est toujours innocent. Aussi vous devez toujours lancer les dés, même si les chances d'accusation sont de plus de 100% ou de moins de 0.

MODIFICATEURS DE CULPABILITÉ

La victime est :
- un aristocrate : +75
- un petit noble : +50
- un riche marchand/artisan : +30
- issu de classe moyenne : +15
- issu de classe inférieure : -10

La cour est :
- de secteur : +25
- la Haute Cour : + 50

L'arrestation est fait par :
- un Tollé : +20
- la Garde Ordinaire : +40
- la Garde d'Elite : +60

La Preuve est :
- une Confession : +80
- un flagrant délit : +50
- un témoin oculaire : +25
- indirecte : +10

Casier judiciaire de l'accusé :
- +10 pour chaque condamnation antérieure

MODIFICATEURS D'INNOCENCE

L'accusé est :
- un aristocrate : +60
- un petit noble : +40
- un riche marchand/artisan : +20
- issu de classe moyenne : +10
- issu de classe inférieure : -10

L'Avoué/Accusé est compétent en :
- Eloquence : +20
- Charisme : +10

Score en **Soc** :
- ajoutez la **Soc** de l'accusé *moins* 40

Casier judiciaire de l'accusé :
- +25 si pas de condamnations antérieures

Si un Avoué est engagé, vous pouvez dire approximativement aux PJ accusés quelles chances ils ont d'être reconnus coupables ou non, afin qu'ils décident d'essayer ou non la Corruption. Dans une Cour de Secteur, les chances sont réduites de 5% toutes les 10 Couronnes d'Or dépensées. En Haute Cour, les coûts sont doublés. Si le personnage qui tente la corruption rate son Test, les chances de condamnation seront augmentées de deux fois le pourcentage dont elles auraient été réduites en cas de réussite.

7. La Sentence

Afin de décider du le châtiment, vous devrez déterminer la *Réduction de Peine* et les *Modificateurs de Sévérité* énumérés ci-dessous, et soustraire le premier du dernier. Cela vous donnera un *Taux de Châtiment* dont vous pouvez vous servir dans la *Tableau ci-après*. Ce nombre peut être diminué par Corruption (voir ci-dessous). Vous devrez être capable de compiler une liste des sentences possibles et vous pouvez soit en prendre une au hasard, soit en sélectionner une.

MODIFICATEURS RÉDUCTEURS DE PEINE

Le condamné est :
- un aristocrate : +60
- un petit noble : +40
- un riche marchand/artisan : +20
- issu de classe moyenne : +10
- issu de classe inférieure : +5

L'Avoué/le Condamné est compétent en :
- Eloquence : +25
- Comédie : +10

Score en **Soc** :
- ajoutez la **Soc** du condamné *moins* 40

Casier judiciaire du Condamné :
- +30 s'il n'y a pas de condamnations antérieures

MODIFICATEURS DE SÉVÉRITÉ

Modificateur de Sentence (voir ci-dessus)

La Victime est :
- un aristocrate : +75
- un petit noble : +50
- un riche marchand/artisan
- issu de classe moyenne : +15

La Cour est :
- de Secteur : +25
- la Haute Cour : +50

Casier judiciaire du Condamné :
- +20 pour chaque condamnation antérieure

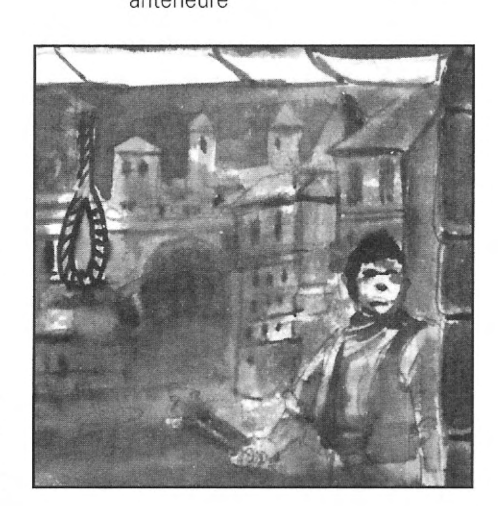


Tableau du Taux De Chatiment

Taux de Châtiment	Sentence Prononcée
moins de 10	Avertissement [1]
moins de 0 à +40	1D4 jours de pilori
moins de 0 à +20	Amende (1 x modificateur réducteur [2] de peine du condamné)
+10 à +20	Amende (10 x modificateur réducteur de peine du condamné
+25 à +50	Amende (25 x modificateur réducteur de peine du condamné)
0 à 50	Démembrement (perte d'une main, etc.) approprié au crime
+40 à +200	Bannissement de la Cité [3]
+50 ou plus	Mort par pendaison
-10 à +25	1D4 mois de travaux forcés [4]
+25 à +60	2D6 mois de travaux forcés
+35 à +80	1D6 années de travaux forcés
+50 à +150	Envoyé dans un convoi d'esclaves pour 2D10 années 5
+80 à +200	Envoyé dans un convoi d'esclaves à vie

Notes

1 — le personnage est libre de partir, mais la condamnation figure sur son dossier.

2 — le modificateur réducteur de peine du condamné varie selon le niveau social ; il est identique aux cinq premiers nombres énumérés dans les *modificateurs réducteurs de peine.*

Si le condamné ne peut payer, ajoutez 10 au Taux de Châtiment et compilez une nouvelle liste, en ignorant les résultats "d'amende".

3 — si le condamné est à nouveau arrêté dans la Cité, l'affaire sera rejugée ; ce verdict sera considéré comme une condamnation antérieure et ajoute +50 aux Modificateurs de Sévérité.

4 — les travaux forcés signifient le travail dans un convoi de prisonniers enchaînés, sur les propriétés du Graf, ou bien dans les mines des Montagnes Centrales

5 — être envoyé dans un convoi d'esclaves est semblable aux travaux forcés, mais tous les biens du condamné sont confisqués (au profit du Graf) et peut être acheté et vendu selon le caprice des régisseurs du Graf.

Vous ne devrez pas considérer les résultats décrits ici comme des règles absolues.

Vous êtes libre de passer outre les résultats et d'imposer tous les modificateurs supplémentaires dont vous aurez besoin afin d'assurer le déroulement sans heurts de votre campagne.

Auberges et Logement

Il existe en gros trois sortes d'auberges à Middenheim — des excellentes, des moyennes et des bon marché. Cette section fournit les renseignements de base pour un certain nombre d'entre elles dans chaque catégorie.

Les trois auberges excellentes que l'on peut trouver dans Middenheim sont décrites dans le *Répertoire Géographique.*Parmi les nombreux "établissements moyens", seul celui des Armes du Templier peut être trouvé sur la carte ou décrit dans le *Répertoire Géographique.*De même, Le *Rat Noyé* est le seul "bouge" placé sur la carte. Vous pouvez situer les autres comme bon vous semble. Il peut être intéressant de les garder pour les occasions où les PJ vous demandent soudainement, «Y a-t-il une auberge dans les environs ?» Cherchez quelque chose d'approprié sur les listes, faites une marque sur la carte et dans le livre, et allez-y...

Auberges Excellentes

Il n'y en a que trois à Middenheim, toutes indiquées sur la Carte de la Cité : (emplacement 7) *Le Repos du Graf* ; (emplacement 6) *Le Bon Espoir* et (emplacement 29) *L'Erudit*. Elles sont superbement luxueuses ; les chambres sont bien meublées, avec des tapis et des coussins, les matelas sont du meilleur duvet et vous avez droit à un bain chaud chaque jour... Elles ont un portier de nuit, et vous donnent une clé pour rentrer aux heures tardives.

Les abréviations utilisées dans le tableau ci-dessous sont :

NE : nombre d'employés ;

S (simple) et **D** (double) (chambre) — leur nombre est indiqué, suivi du prix de la chambre pour 1 nuit (sans repas) ;

Pd, **Dé**, **Di** sont les prix du petit-déjeuner, déjeuner et dîner, en supposant que vous preniez le menu proposé. Les prix indiqués sont par personne et comprennent un bon vin de pays (demi-bouteille). Pour un menu à la carte au déjeuner ou au dîner les prix seront multipliés par trois ou quatre, selon votre gourmandise.

Ces endroits sont vraiment remarquables !

Auberges Bonnes/Moyennes

Il en existe environ 25 à Middenheim, un simple échantillonnage en est donc détaillé ici — utilisez ces descriptions comme guides pour la présentation des autres.

Les chambres sont douillettes et agréables, avec un mobilier simple et confortable, même si les lits ne sont pas vraiment luxueux. Les bains coûtent 3/- de supplément. Les chambres sont simples (**S**), doubles (**D**), ou multiples (**M**), ces dernières étant prévues pour trois ou quatre personnes. La plupart ont des portiers de nuit, mais il peut s'en trouver de désagréables qui détestent être réveillés par des gens cherchant à rentrer tard dans la nuit.

Auberges Bon Marché

Les quartiers les plus pauvres de la Cité (Ostwald, Porte Sud, le Vieux quartier etc.) comprennent des douzaines de ces établissements. Certains sont ouverts depuis une éternité, d'autres ont ouvert la semaine précédente et fermeront la prochaine.

En général, cela va du très propre mais quasiment spartiate (premier exemple),en passant par le pas-aussi-bien mais tout de même supportable (deuxième exemple),jusqu'au franchement tout à fait dégoûtant (troisième exemple).Peu possèdent des chambres simples, mais beaucoup ont des chambres doubles (**D**), multiples (**M**), et des pièces communes (**C**) (le tableau ci-dessous indique combien de personnes peuvent dormir dans chaque salle commune et le prix indiqué est par personne).

Les Propriétaires ne se soucient guère des allées et venues de leurs hôtes (bien entendu, le règlement se fait toujours d'avance). Les auberges ne ferment pas la nuit, et il y a des silhouettes répugnantes autour des bouges les moins recommandables. Vraiment réservé aux dégénérés et aux avares. Il y a environ 40 établissements de ce genre dans la Cité.

Vie Nocturne à Middenheim

Les marchés se calment après la tombée de la nuit, mais les Bateleurs affluent encore dans les rues, et les tavernes sont ouvertes tard (souvent jusqu'à 2 ou 3 heures du matin).

D'ailleurs, si vos PJ ont de l'argent à dépenser et espèrent se hisser un peu dans la hiérarchie sociale, se faire quelques contacts dans la haute société de la Cité, etc., ils pourraient tomber plus mal que dans un des lieux exotiques et nocturnes énumérés ici. Des détails sur tous ces endroits peuvent être trouvés dans le *Répertoire Géographique,*mais leurs noms et lieux, ainsi que le détail des prix pratiqués, sont donnés ici-après pour faciliter le repérage.

Parmi les principaux PNJ qui peuvent fréquenter ces établissements on note Rallane — le Ménestrel de la Cour, Dieter Schmiedehammer — le Champion du Graf, Allavandrel Fanmaris — Le Maître Veneur, et les Dames-de-la-Cour (voir pages 82-86).Tous ces établissements sont protégés par une demi-douzaine de "gorilles" (deux à la porte,

les autres à l'intérieur) qui se précipiteront au moindre signe d'agitation. Ce ne sont pas des endroits appropriés pour entamer une bagarre de bar !

Nom	Emplacement & Ref. de Page
L'Oie des Moissons	Nordgarten (page32)
L'Ane Rieur	Sudgarten (page 48)
L'Homme de Guerre	Kaufseit (page 50)
Le Bateau-Théâtre	Le Grand Parc (page 30)
La Complainte du Ciel	Geldmund (page 50)
La Lune Rouge	Freiburg (page 43)
La Lune Chantante	Neumarkt (page 41)
La Chute du Templier	Neumarkt (page 42)

Prix Courants

Bière : Vous plaisantez ! Paysan !
Hydromel (demi-pinte) : 1/9. On passe pour un rustre en comandant cela.
Vin de pays (bouteille) : 12/- (généralement pas très bon)
Excellent Claret de l'Anguille (bouteille) : 3 CO
Excellent Bordeleaux (bouteille) : 2 CO
Excellent Vin du Reikland (bouteille) : 37/6
Excellent Policella Tiléen (bouteille) : 36/-
Excellent Blanc Sec de Mousillon (bouteille) : 35/- (un goût acquis)
Brandy (verre) : 2/6
Liqueur (verre) : 3/-
Cocktails * : 7/6 et plus

* (Oui, Middenheim a découvert les cocktails !) Ce sont des mélanges de brandy et liqueurs, quelquefois avec des jus de fruits et même du cidre ou du vin blanc, et cela va du simplement inoffensif à l'arrache-gueule (qui coûte 1 CO ou plus). Des exemples sont donnés sous la description de chaque établissement, dans le *Répertoire Géographique* .



Nom	Propriétaires	NE	Chambres et Tarifs	Pd	Dé	Di
Les Armes du Templier (emplacement 43, p...(49))	Uli Breitner	4	6**S** (1 CO) 10**D** (27/6) 0**M** (37/6)	7/6	12/6	15/-
L'Ile de Pierre [1]	Hildi Leichentuch	5	8**S** (22/6) 8**D** (30/-)	7/6	10/-	15/-
La Tête de Porc	Aldhelm & Erika Bonhoffer	5	6**S** (1 CO) 16**D** (30/-) 10**M** (35/-)	9/-	12/6	18/-
Le Halfeling Affamé [2]	Halrida	5	8**S** (17/6) 12**D** (25/-)	10/-	15/-	1 CO
L'Enclume [3]	Haldar Dalgrumman	4	6**S** (18/-) 8**D** (27/6) 4**M** (35/-)	7/6	Non	Non
Le Rouet	Axel Hartmann	6	6**S** (22/6) 10**D** (34/-)	9/-	No	21/-

Notes

1 — C'est presque une institution. Hildi est un adorateur fervent d'Ulric et récite des passages édifiants des écrits religieux au petit déjeuner (servi entre 7 H et 9 H du matin. — on doit être en bas à 7 heures pile). Personne ne rentre après minuit. Si deux personnes de sexe opposé partagent une chambre, Hildi exige la preuve de leur mariage.

2 — La Halfeling propriétaire n'est connue que sous le nom de "Halrida" et son personnel l'aime beaucoup — c'est une petite créature toujours en effervescence et infatigable. Il est bien connu que les visiteurs prennent du poids après quelques jours passés ici.

3 — Le propriétaire est un Nain âgé qui peut raconter d'étonnantes histoires de massacre de trolls aux alentours de Karak-Varn. Son bras gauche vilainement balafré en est une preuve. Les Elfes sont clairement malvenus ici. Petit déjeuner chaud seulement — le déjeuner et le dîner sont des produits de la cuisine de bar.

4 — Cette auberge a aussi un casino (frais d'admission 1 CO, ou 12/6 pour les résidents). Hartmann est un escroc : la roulette, comme les autres jeux est truquée en faveur de la maison (ajoutez 20% au Test de *Jeu* de la maison).

Frais d'écuries : certains de ces endroits ont des écuries, pour d'autres il existe une écurie proche ; le tarif est 2/- par jour, 9/- par jour pour le fourrage. Ces tarifs sont courants pour Middenheim.

Nom	Propriétaires	NE	Chambres et Tarifs	Pd	Dé	Di
Le Repos du Graf (emplacement 7, p...(33))	Rolf & Ulrike Steinmeyer	7	10**S** (5 CO) 10**D** (7 CO)	15/-	25/-	35/-
Le Bon Espoir (emplacement p...(33))	Rudolf & Sigrid Buffler	6	12**S** (4 CO) 8**D** (6 CO)	13/- 6	22/6	50/-
L'Erudit (emplacement 29, p...(43))	Hugo & Petra Schmidt	6	8**S** (5 CO) 8**D** (130/-)	18/-	22/-	37/6

Les frais d'écuries dans tous les cas sont de 10/- par monture par jour pour le fourrage plus 2/3 de frais divers.

Nom	Propriétaire	NE	Chambres et Tarifs	Pd	Dé	Di
Le Voyageur	Udo Stielike	2	10**D** (15/-) 10**M** (25/-)	6/-	8/-	Non[1]
La Maison du Régent	Wolf Scheflin	3	8**D** (12/-) 10**M** (1 CO) **C**25 (2/6)	3/-	5/-	6/-
Le Rat Noyé [2]) (emplacement 19, p...(39))	Johann Stallar	3	6**D** (8/-) 6**M** (15/-)	2/6	Non	Non
La Dernière Goutte (emplacement 16, p...(38))	Werner Wutend	4	Aucune	-		

Notes

1 — Pas de dîner cuisiné car le cuisinier ne travaille que durant la journée (le petit déjeuner et le déjeuner ne sont pourtant pas mauvais). Légers repas au bar le soir.

2 — Sale et affreux. Les draps de lit sont changés une fois par an. Punaises, puces, et 5% de risque par personne et par nuit d'attraper la Vérole (Boutonneuse) Jaune Galopante. Les ivrognes vous tiennent éveillé la nuit et les portes ne ferment pas bien. Le petit déjeuner est une des épreuves parmi les plus effroyables qui soient ; du pain rassis trempé dans de la graisse de rôti rance et tiède et autre chose comparables.

Frais d'écurie : aucun de ces établissements ne fournit d' installations d'écuries

Répertoire Géographique de Middenheim

Cette section présente des informations condensées sur les onze secteurs de la Cité et quelques-uns des endroits que l'on peut y trouver. Le traitement de chaque secteur est le même : quelques notes générales sur le secteur (y compris des notes sur le composition et la fréquence des patrouilles de Garde), suivies de brèves descriptions des principaux endroits (et des portraits des PNJ intéressants que l'on peut y rencontrer).

Il y a aussi une carte détaillée du secteur et des tables de rencontres afin de générer aléatoirement des passants ou,si vous le désirez, une courte liste de PNJ à partir desquels vous pourrez improviser.

Comment Utiliser ce Répertoire

Il faudrait évidemment un livre qui fasse plusieurs fois la taille de celui-ci pour décrire chaque bâtiment de Middenheim — et même si nous réussissions à le faire avant de mourir de vieillesse, la plupart des gens, de toutes façons, n'en utiliseraient qu'une infime partie. Aussi nous n'avons détaillé que les principaux bâtiments intéressants dans la Cité, ainsi qu'une sélection d'endroits que les aventuriers sont susceptibles de visiter, comme les tavernes et les boutiques ; vous pouvez facilement adapter ces descriptions à d'autres lieux de type similaire.

Il y a quelques plans standard de bâtiments pages 71-77), que vous pouvez utiliser lorsque les aventuriers pénètrent dans une construction ne figurant pas sur la carte, tandis que la partie *Auberges et Logement* (page 23) comprend des détails sur les différents types d'auberges et de clubs privés sur lesquels on peut tomber dans n'importe quelle rue opportune et appropriée. (Pensez à noter l'endroit où vous les avez placés !)

Après tout, peu importe le temps et l'énergie dépensés pour donner vie à la Cité, les aventuriers ne visiteront jamais chaque bâtiment. Alors, comment les amener aux endroits que vous voulez leur faire visiter, parce que vous avez passé beaucoup de temps à y préparer des rencontres intéressantes ?

Les Déplacements dans la Cité

La première étape consiste à amener les PJ dans la zone où vous souhaitez qu'ils aillent. C'est très simple : quand ils sortent pour la première fois dans cette étrange Cité, ils peuvent facilement se perdre ou être mal dirigés. Les joueurs peuvent avoir la Carte de la Cité sous les yeux mais elle ne leur fournira qu'une idée de la disposition de l'endroit, des rapports géographiques entre certains des principaux points de repère et les noms de quelques-unes des auberges et institutions les plus connues (ce qui est tout ce que les personnages peuvent connaître). La carte constitue également une référence très utile pour vous. Vous devez cependant expliquer à vos joueurs que leurs personnages n'ont *pas* de carte sur eux — de telles choses ne se trouvent pas facilement. A titre d'indice supplémentaire, une carte partielle peut éventuellement se trouver par l'intermédiaire de la Guilde des Maçons et des Architectes, par exemple, sinon les employés pourront indiquer où s'adresser.

Dans le cas où les aventuriers ne se perdent pas, vous pouvez toujours les réorienter lorsqu'ils arrivent à leur première destination — «Excusez, Seigneur, l'homme que vous cherchez se trouve habituellement à L'Erudit, dans le secteur de Freiburg...»

Maintenant, à moins que vous ne soyez très pressé d'en arriver à la scène principale de l'action, vous pouvez toujours décrire l'atmosphère générale de chaque secteur dans lequel les aventuriers entrent pour la première fois — même s'ils ne font que passer. De cette manière, les joueurs en apprendront beaucoup sur la manière dont la Cité fonctionne. Et,comme ils n'ont pas de carte, les aventuriers ne pourront pas reconnaître exactement la route qu'ils suivent. Si vous voulez qu'ils passent devant un ou plusieurs bâtiments intéressants dans une zone — vous pouvez également leur déclarer ceci : «le tracé de la rue est assez confus ici, vous ne réalisez donc que vous allez dans la mauvaise direction qu'en passant devant La Chute du Templier...»

Souvent, le simple fait qu'un endroit soit à proximité suffit à inciter un groupe d'aventuriers à y entrer. Mais vous pouvez toujours ajouter un stimulant supplémentaire — faites apparaître à un angle quelqu'un qu'ils essaient d'éviter, ou faites entrer dans le bâtiment en question une personne qu'ils recherchent (assurez-vous que cet endroit peut être visité par le PNJ). Ou encore, faites-les interpeller depuis l'entrée par un étranger (un adepte du Culte ? un Voleur ? un habitué ? un myope qui a fait une erreur ?).

Au fur et à mesure que les aventuriers se familiarisent avec Middenheim, vous pouvez passer les descriptions individuelles des zones et vous concentrer seulement sur les endroits et rues particuliers où ils souhaitent se rendre. Il n'est pas nécessaire d'allonger le temps de jeu en détaillant toutes les ruelles que les PJ empruntent. D'autre part, si vous pouvez glisser un ou deux incidents mineurs à chaque trajet, vous tiendrez les joueurs en alerte et ils ne seront jamais certains d'avoir vu quelque chose en relation avec l'aventure en cours, une diversion, un indice d'une autre intrigue, ou un épisode de la vie "réelle" et quotidienne de Middenheim.

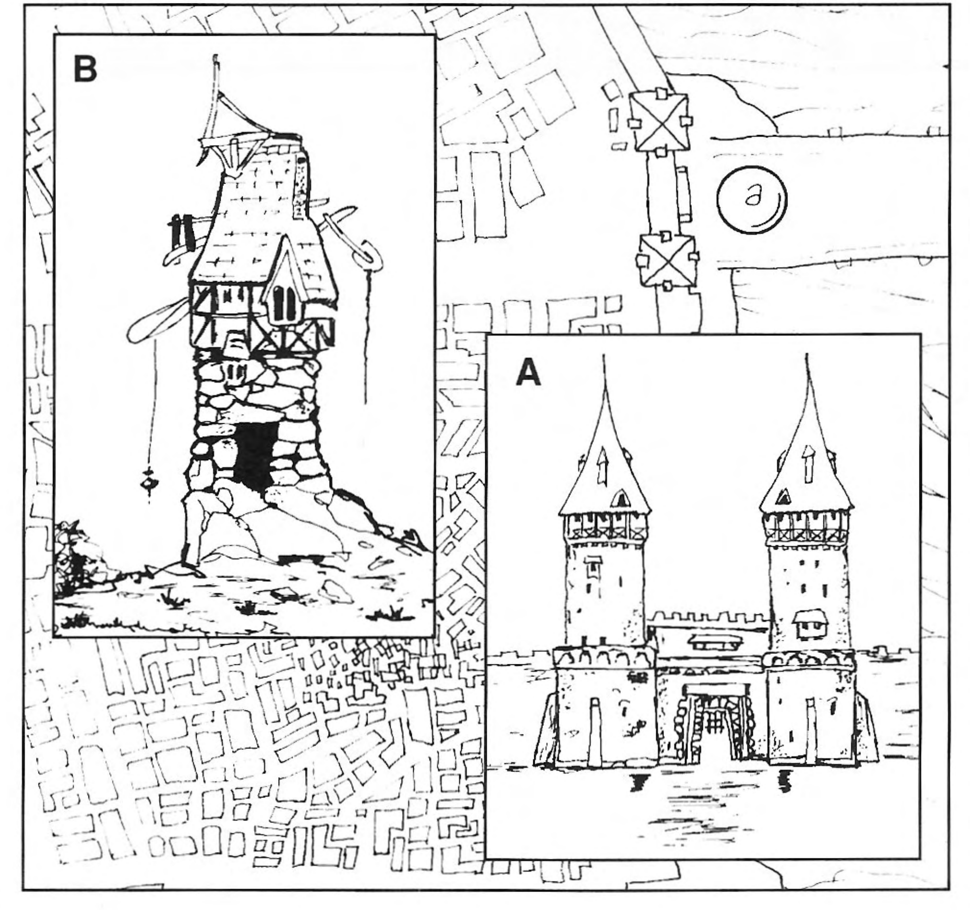
Les Secteurs

Les notes générales sur un secteur peuvent vous aider à créer l'atmosphère générale du lieu lorsque les aventuriers flânent — les rues sont-elles étroites et sinueuses, ou larges et rectilignes ? Les maisons ont-elles l'air délabré et miteux avec des cartons aux fenêtres, ou sont-elles hautes et imposantes, avec des fenêtres étincelantes et des plaques de porte en cuivre ?

Il est également fait mention du type de personnes que l'on peut voir en ces lieux — servantes faisant le marché pour leurs maîtres ; vendeurs des rues portant des plateaux et criant,«Pâtés chauds, ici ! Bons pâtés chauds !» ; ou peut-être une ou deux silhouettes vagues guettant depuis une ruelle proche.

C'est à vous de déterminer — si cela ce produit — comment ces PNJ de hasard vont réagir face aux aventuriers. Rappelez-vous comment les PJ sont habillés — se confondent-ils avec les autres PNJ circulant dans les environs, ou bien choquent-ils la vue ? Ils peuvent apparaître comme des "manants" pour quelque noble suffisant, comme des "rustres" pour un Manouvrier citadin amer et sous-payé, ou même comme des "dames





et seigneurs" pour un aubergiste avisé voyant un groupe de touristes à escroquer ! Rappelez-vous aussi ce que font les PJ. En général, ils n'auront pas d'ennuis (enfin, pas trop...) à moins qu'ils ne les cherchent — notez bien que se promener dans le secteur de l'Ostwald ou du Vieux Quartier pourrait être interprété comme une provocation !

Dans le cas où les joueurs souhaitent s'approcher d'un passant, ou si vous avez besoin d'inspiration pour improviser, vous pouvez consulter la colonne appropriée de la table de rencontre. Notez que tous les PNJ énumérés sur ces tableaux peuvent être trouvés pages 52-56). Plusieurs descriptions comprennent des suggestions concernant les réactions des personnages lorsque les PJ les voient les premiers. Pour finir, bien sûr, les tables de rencontres peuvent être utilisés pour créer des rencontres aléatoires — lancez tout simplement 1D100 et consultez la table.

Entrées de la Cité

Il a deux manières différentes d'entrer dans la Cité fortifiée — par l'une des quatre grandes portes, ou par l'une des deux chaises ascensionnelles, ce qui a vraiment l'air hasardeux !

A. Portes de la Cité

Il y a quatre portes (chacune marquée d'un A sur les cartes). Ce sont de grandes portes en bois, encadrées par deux tours de pierre.Les tours mesurent environ 12 mètres de haut et le mur de la Cité environ 7,50 mètres. Il y a toujours un minimum de 20 membres de la garnison de la Cité à chaque porte.

A l'intérieur des murs, et adjacents à chaque porte, se trouvent les quartiers de l'un des quatre détachements de la Garde de la Cité. Sous les corps-de-garde eux-mêmes se trouvent les cellules où sont détenus les prisonniers en attente de jugement (voir *Le Long Bras de la Loi*, page 20).

L'accès aux portes n'est possible que par les quatre grands viaducs qui élèvent les routes au-dessus de la forêt. Ces édifices incroyables sont le fruit d'une collaboration unique entre la connaissances technologiques des Engingneurs Nains et l'habileté magique des Humains. Ils démarrent assez loin du Fauschlag — de sorte que l'inclinaison n'est pas trop forte même pour les chariots agricoles les plus lourdement chargés — et ils sont si adroitement conçus qu'ils pourraient être, en cas d'événements graves, détruits quasi instantanément pour condamner les accès à la ville.

Il y a **un péage** au début de chaque viaduc, mais les fermiers locaux et les carrosses portant des armoiries de la Cité ne sont pas arrêtés, pas plus que les Clercs d'Ulric, les Chevaliers Panthère, ou les Templiers du Loup Blanc. Tout autre personne paie une Couronne par jambe.

Les rues dans la Cité sont bloquées par le trafic avant l'aube. Il y a là les fermiers apportant des produits alimentaires au marché, des pâtres conduisant du bétail à l'abattoir, des caravanes de marchands d'épices venant d'Estalie en passant par Marienburg, des pèlerins venus faire leurs dévotions au temple d'Ulric. Pour le voisin et l'étranger, le riche et le pauvre, le noble et le corrompu, Middenheim semble être un pôle d'attraction ; surtout le matin.

Mais plus la journée avance, plus le sens du trafic commence à s'inverser. Les diligences partent en premier, leurs grands chevaux reniflant d'impatience. La compagnie de la *Tour de Roc* prend la route vers Altdorf et le Sud tandis que les diligences du *Loup Courant* font la navette entre Marienburg et les routes du Nord. Beaucoup sont accompagnés, du moins au début, par une escorte de Patrouilleurs Ruraux.

L'après-midi, ceux qui retournent vers les villages des alentours commencent à partir, mais ils ont tendance à le faire petit à petit, ainsi les routes ne sont pas trop encombrées.

Finalement, juste avant le coucher du soleil, les diligences *venant* d'Altdorf, de Marienburg et d'au-delà gravissent les routes qui ne peuvent sembler que trop escarpées pour des chevaux qui viennent de parcourir 50 km à travers une forêt sombre et oppressante. Alors, lorsque le soleil commence à se coucher derrière la proche forêt de Laurelörn, les portes sont fermées et barricadées pour la nuit ; seuls les Chevaliers et Messagers au service du Graf seront admis avant le lendemain...

Evidemment **les Gardes** n'ont pas le temps d'arrêter et d'interroger tout le monde — mais des contrôles-surprises sont exercés. Les caravanes sont immanquablement arrêtées et leurs propriétaires doivent soit prouver leur appartenance à la Guilde, soit payer une cotisation équivalent à 10% de la valeur de leurs marchandises. Les chariots des cultivateurs sont rarement arrêtés, car ils sont à coup sûr des environs — soit connus personnellement des gardes, soit présumés louer un emplacement dans un des marchés des rues de la Cité. On fait souvent signe d'entrer sans un mot aux pèlerins, ainsi qu'aux membres de la noblesse — les aventuriers, toutefois, (spécialement ceux qui sont lourdement armés et qui portent une armure) seront presque certainement arrêtés. Un sergent d'armes bourru demandera : «Noms ! Motif de la visite ! Dépêchez-vous, je n'ai pas toute la journée. Vous ! Où pensez-vous aller ? Oui, vous avec l'armure en fer-blanc ! Ce n'est pas un village du Reikland infesté de mutants, c'est Middenheim — la civilisation !» Les armures de plates doivent être transportées plutôt que revêtues et les armes lourdes (toute arme plus grande qu'une rapière ou une dague) doivent être proprement rengainées et déposées soit au corps-de-garde (si les aventuriers insistent un récépissé leur sera donné), soit à leur lieu de résidence. Toute personne refusant de se soumettre sera refoulée.

B. Terminus du Télésiège

Les piétons qui peuvent payer le prix entrent souvent dans la Cité par une des deux chaises ascensionnelles. Il y a des constructions en bois et pierre à l'endroit là où est installé le dispositif du télésiège et c'est là, également, que le prix du voyage est perçu. Le tarif est de 1/- pour les passagers sans charge, plus de 1 à 4/- par sac (selon le poids) ; 5 à 11/- par coffre ; et 12/- à 1 CO par caisse.

Il y a 20 gardes à chaque terminus et l'accueil est le même ici qu'aux portes (voir ci-dessus). La principale différence est que les gardes ici disposent de plus de temps et peuvent être plus minutieux !

Les chaises ascensionnelles, bien que n'étant pas d'une technologie aussi impressionnante que celle qui a présidé à la construction des viaducs, sont néanmoins susceptibles de vous couper le souffle (spécialement pour ceux qui sont sujets au vertige). Les chaises ascensionnelles elles-mêmes ne sont rien de plus que des planchettes de bois suspendues à une grosse chaîne. Les passagers y sont attachés puis transportés à une allure assez lente. Ce qui signifie bien sûr qu'ils ont pleinement le temps d'admirer le paysage, de se balancer dans les bourrasques de vent qui souffle fortement autour du Fauschlag, et de contempler le vide à s'en étourdir l'esprit!

A. Le Secteur du Palais

Situé à la limite nord de la Cité, le Secteur du Palais comprend le Middenpalaz (le palais du gouverneur de la Cité), le Königsgarten (son Parc Royal) et la Kriegerplatz. En règle générale, on peut dire que plus on s'avance vers le nord ou l'ouest de Middenheim, meilleur est le voisinage, et c'est valable aussi loin que l'on aille dans l'une de ces directions.

Les quelques bâtiments du secteur appartiennent tous au Middenpalaz ; ils correspondent à ce que l'on est en droit d'attendre du secteur du palais dans une grande et riche Cité-Souveraine.

Le Middenpalaz lui-même se trouve sur un terrain qui, selon les normes de Middenheim, est exagérément immense. Les seuls autres bâtiments (ou presque) sont les baraquements situés sur les côtés nord et ouest de la Kriegerplatz.

Durant le jour, le Königsgarten est ouvert au public, et la Kriegerplatz est bondée ; certains ont à faire dans le secteur du Palais, mais beaucoup sont simplement venus regarder bouche bée à travers les grilles dans l'espoir d'entrevoir quelqu'un de connu. Aux bonnes époques — surtout durant la Semaine du Carnaval, lorsque les visiteurs viennent en foule à Middenheim — il y a également beaucoup de Colporteurs et de Marchands vendant des souvenirs bon marché et plutôt miteux (comme des médaillons en fer-blanc avec les armoiries de la Cité, des os mal taillés et des statuettes en plâtre d'Ulric, et des bouteilles de "véritable" eau de Middenheim de la maison des bains du Begierbaden).

La nuit, en principe, les seules personnes qui fréquentent cette zone sont les Gardes postés aux portes du palais. Il peut y avoir un éventuel Tire-laine ou un groupe de Brigands cachés dans les allées des secteurs proches du Grafsmund, Ulricsmund, ou Freiburg mais,généralement, ils ne s'avanceront pas à découvert dans la Kriegerplatz.

Patrouilles de Gardes

Le Secteur du Palais n'est pas surveillé par la Garde de la Cité ; c'est la Garde Personnelle du Graf qui s'en charge (les Chevaliers Panthère, voir page 18). Cela signifie qu'il y a toujours des hommes armés à portée de voix s'il se produit quelque trouble.



Emplacements

1. Le Middenpalaz

En réalité, le Middenpalaz contient un certain nombre de bâtiments, le palais lui-même étant séparé du reste par des grilles à pointes de 5 mètres de haut.

Les bâtiments dans l'enceinte du palais (le Palais Extérieur) sont spacieux et assez luxueux, faits presque entièrement de pierre finement sculptée. Le Palais Intérieur est fait de la même pierre, mais avec des colonnes de marbre et d'exquises façades rococo qui indiquent que des artisans venus de l'extérieur de L'Empire (certainement des Tiléens ou des Bretonniens) ont participé à sa construction.

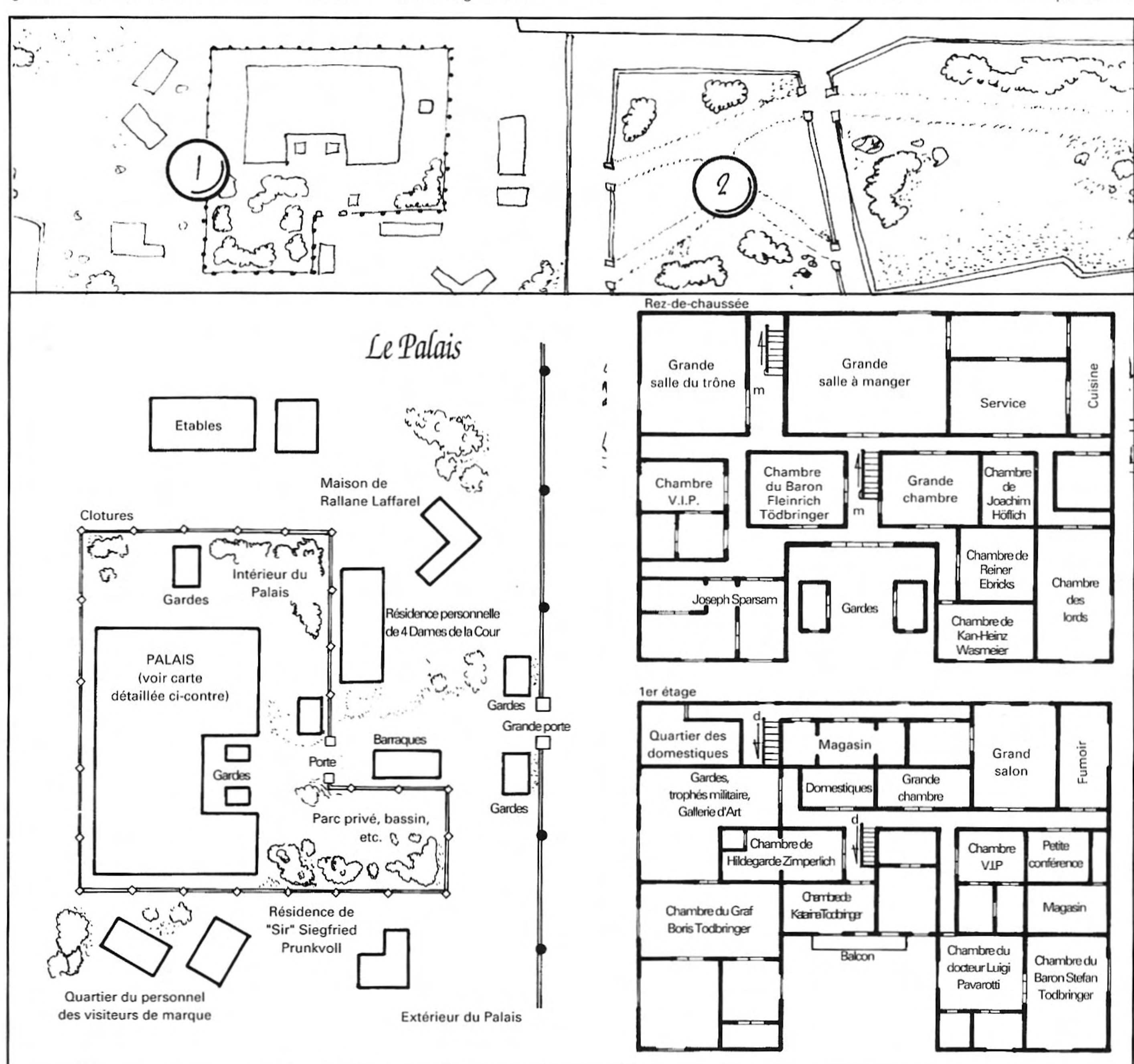
C'est le Palais Intérieur qui est la résidence officielle de la famille Tödbringer, des Seigneurs des Lois de la Cité et du Chancelier (voir *La Politique de la Cité-Souveraine*, page 14). Mais seule la moitié supérieure du bâtiment est visible. Sous le palais se trouvent les caveaux des Graf, le mausolée de la famille, la trésorerie de la Cité et l'Hôtel de la Monnaie de la Cité. Ce dernier est souvent appelé l'"Hôtel de la Lance", car à cet endroit se trouvait autrefois l'atelier d'un forgeron-armurier Nain, construit lorsque la forteresse fut bâtie (voir *Histoire*, page 6). La Charte impériale pour l'Hôtel de la Monnaie fut concédée en 1582 et la monnaie de Middenheim est maintenant acceptée partout dans L'Empire sans réticences.

Le Palais Extérieur comprend divers bâtiments : la Haute Cour (ou Cour Martiale) ; les quartiers des Chevaliers Panthère (voir **LCI**, page 20) ; les appartements de divers membres de la cour, officiers de la Garde et conseillers ; ainsi que les bureaux des bureaucrates désignés par le Graf pour l'aider à gouverner.

Sécurité

On pénètre dans le domaine depuis la Kriegerplatz en passant une porte gardée et il est entouré par des grilles à pointes de 5 mètres de haut. Les portes sont gardées jour et nuit par 1D6 + 6 Chevaliers,et absolument personne n'est admis à entrer à moins qu'il ne soit connu comme membre de la cour (ou du personnel du palais) ou qu'il n'ait une autorisation écrite pour pénétrer dans le palais. Cette dernière peut être une convocation du Graf ou d'un des autres dignitaires de la cour, ou une note du Hausmeister (le maître d'hôtel de la maison du Graf) expliquant que le porteur accomplit une tâche domestique. De tels documents ne sont pas faciles à obtenir et le châtiment pour la falsification du sceau du Graf est la mort...

A l'intérieur du domaine du palais se trouvent 20-30 Chevaliers constitués en unités, 10 autres à la porte du Palais Intérieur, et 70 dans le Palais Intérieur. Toute personne



agissant de manière suspecte ou causant des troubles sera saisie immédiatement. En fait, c'est une simple question de routine que de demander régulièrement aux étrangers qui sont entrés dans le palais de montrer leur laissez-passer ou leurs lettres d'autorisation, à moins qu'ils ne soient en compagnie d'un dignitaire résident et connu des gardes.

En résumé, les personnages déterminés à voir le Graf ont une lourde tâche devant eux.

2. Le Königsgarten

Le Königsgarten s'étend à l'est du Middenpalaz. Il est ouvert au public de 10 heures à 20 heures — excepté lorsqu'il est utilisé par le Graf pour une de ses réceptions d'été dans le jardin ; dans ce cas l'admission ne se fait que sur invitation personnelle.

Les jardins sont très beaux et très bien entretenus, avec du gazon, des essences rares, de nombreux arbustes fleuris et des parterres de fleurs. Il y a même un théâtre de plein air où l'on donne parfois des concerts.

Les jardins sont entourés de grilles et il y a toujours une dizaine de gardes aux alentours, plus une demi-douzaine de gardiens de parcs.

3. La Kriegerplatz

Cet impressionnant espace découvert sert pour les revues et les exercices de la Garnison de la Cité, pour les parades militaires lors des festivals et, occasionnellement, pour des démonstrations héraldiques et autres cérémonies du même genre. Il possède une fontaine centrale et une statue du Graf Gunthar Tödbringer. De nombreux bancs de bois sont installés le long du côté nord, devant les grilles du palais.

Particularité de la Kriegerplatz : toutes les rues qui y conduisent en sont séparées par une courte volée de marches. Ceci permet son inondation lors du Grand Carnaval d'Automne (plus de précisions dans **Le Pouvoir Derrière le Trône**). La Kriegerplatz est en fait d'abord gelée. Plusieurs Druides (invités venus des régions extérieures) lancent un certain nombre de sorts d'*Averse de Grêle*, puis la grêle est ratissée et de l'eau est versée dessus pour créer une surface lisse. Ensuite, plusieurs sorts de *Zone de Froid* sont utilisés pour produire une surface glacée et lisse — le lieu idéal pour un spectacle grandiose de danse et de compétition sur glace ! Durant la nuit, la glace fond, on rajoute de l'eau et un tournoi de "water-polo" a lieu dans cette piscine.Mais où s'arrêtera l'esprit inventif des habitants de Middenheim ?!

Ici, il y a toujours une vingtaine de gardes et un Sergent en plus des gardes aux portes du palais.

Rencontres

Aucune table de rencontres n'est fourni pour le Middenpalaz, principalement parce qu'il n'est pas question de laisser le hasard décider de tels sujets — si les PJ entrent dans le palais, ils seront toujours escortés soit par des Gardes, soit par la personne qui les a invités. **Le Pouvoir Derrière le Trône** fournit un certain nombre de résidents du palais très détaillés qui peuvent être convaincus de se confier aux PJ...

D100		**Rencontre**	
Jour	**Nuit ***	**Kriegerplatz**	**Konigsgarten**
01-15	01-60	Citoyen[1]	Citoyen[1]
16-20	61-65	Evénement[2]	Membre de la Cour
21-35	66-70	Colporteur	Colporteur
36-50	71-75	Pétitionnaire	Gardien de parc
51-60	76-80	Tire-laine	Tire-laine
61-00	81-00	Touriste[3]	Touriste[3]

* c'est un délit de se trouver dans le Königsgarten après la tombée de la nuit — ignorez les jets indiquant des Touristes ou des Colporteurs.

NOTES

1. Un PNJ de votre choix, ou consultez la table de rencontres de Grafsmund (page 33).

2. Quelques suggestions :

Un événement mineur peut être simplement quelque chose ayant trait à la surveillance — comme la relève de la garde — accompagnée d'une grande litanie de cérémonies, et d'une marche précise.

Un incident sans importance peut être un PJ bousculé par quelqu'un désirant une meilleure vue.

Un événement important serait l'arrivée d'un ambassadeur — de Kislev par exemple — accompagné d'un garde d'honneur habillé de fourrure, de cavaliers des steppes, ou peut-être un messager de l'Empereur dans un Carrosse Impérial avec une escorte de Chevaliers des Grands Heaumes (voir **LCI**, page 20).

Un événement annoncé pourrait être le retour d'un détachement de Templiers ou de Chevaliers Panthère d'une expédition dans la forêt — leurs lances "ornées" de têtes de mutants et d'Hommes-bêtes, avec peut-être un ou deux spécimens vivants pour le Stadium Bernabau (emplacement 4, page 29), ou peut-être un morveux vivant pour un tournoi de Rotzball.

3. Tous les touristes seront des étrangers à la Cité. Lancez 1D4, 1 — un Lettré ; 2 — un Forestier ; 3 — un Filou ; 4 — un Guerrier

B. Le Grand Parc

C'est le plus grand parc de Middenheim, et il se trouve au cœur de la Cité, entouré par l'avenue à trois voies connue sous le nom de Garten Ring. Le Grand Parc est ouvert en permanence et c'est l'emplacement d'une boîte de nuit à la mode, le Bateau-Théâtre, et le célèbre Stadium Bernabau (voir plus loin). On y trouve une grande étendue de gazon constellée d'arbres avec des allées de gravier et il possède également des jardins abrités de plantes exotiques et rares et même une ou deux serres chauffées et fleuries, semblables à des terrariums géants, avec des fleurs aux couleurs brillântes et des arbres chargés de fruits (voler un fruit est considéré comme un grave délit — voir *Le Long Bras de la Loi*, page 20).

La principale caractéristique de ce parc est son lac — connu sous le nom de Bassin Sombre car son eau reflète plus,pour une raison inconnue, le triste rocher gris du fond que le ciel au-dessus. Ce bassin est aussi le lieu du final spectaculaire du Carnaval de Middenheim lorsque les Sorciers offrent un étourdissant spectacle de lumière : les *Illuminations du Bassin Sombre*.

A divers endroits du parc se trouvent des bancs de bois, des petites fontaines, des statues et d'autres choses semblables. Par les journées ensoleillées des colporteurs installent des kiosques de vente de boissons et nourritures

Durant le jour, le Grand Parc est invariablement envahi par toutes les classes sociales de Middenheim, et les divisions sociales sont plus souples ici qu'ailleurs. Les Tire-laines, les Mendiants, les Colporteurs sont aussi nombreux que dans les autres zones peuplées. Vous pouvez tout aussi bien rencontrer le Champion du Graf ou le Ménestrel de la Cour, qu'un vagabond alcoolique en haillons. Bien sûr, le premier sera accompagné d'une suite d'amis et de parasites, tandis que le dernier peut avoir une paire d'associés aussi miteux, ou être entouré de trois ou quatre Gardiens de Parc, insistant —tout juste aimablement — pour qu'il "s'en aille".

La nuit, le Grand Parc est à peine moins actif ; car, en plus des habitués du populaire Bateau-Théâtre (emplacement 5, ci-dessous), le parc est l'endroit propice des rendez-vous romantiques. Si vous voyez Rallane, le Ménestrel Elfe de la Cour à la nuit tombée, il y a des chances pour qu'il soit en train de donner une sérénade à une ou même trois compagnes !

Emplacements

4. Stadium Bernabau

Le Stadium Bernabau est célèbre dans tout L'Empire, et bien peu de cités du Vieux Monde peuvent se vanter d'une telle installation.

Ce magnifique amphithéâtre est le cadre de nombreux événements sportifs ; il a une capacité d'accueil de 5 000 places — 2 000 assises sur des bancs de bois, les autres debout. Bâti, à l'origine, pour des représentations artistiques, il n'y a pas eu de pièce jouée ici depuis 2412, date à laquelle le Graf Dieter eut, le premier, l'idée d'organiser un match de *Rotzball* (similaire au football mais utilisant un Morveux solidement attaché en guise de ballon — voir page 87). L'idée s'avéra si populaire que la manifestation ne

fut jamais remplacée et, actuellement, l'endroit n'est utilisée que pour des compétitions sportives — épreuves d'athlétismes, courses de chariots, d'occasionnels combats dans l'arène et, bien sûr, le Rotzball.

En ce moment, les combats dans l'arène sont assez inintéressants, car la plupart des Hommes-bêtes ont été blessés lors de leur capture et ne sont pas vraiment en forme. Une fois par an, (durant le Carnaval généralement) un ou deux minotaures vigoureux sont amenés, et les plus téméraires des gladiateurs (plus un ou deux Chevaliers ayant une renommée à établir) se battent contre eux. Et c'est plutôt dangereux — le Minotaure se bat pour tuer alors que ses adversaires n'utilisent que le plat de la lame (les blessures infligés de cette façon guérissent plus vite et il est très dur de remplacer les minotaures).

Le lieu a été aménagé par Aleksandr Aleksandrovich Yarblinsky — un émigré Kislevite qui a le poste de Magister Ludi ou Maître des Jeux, en remerciement des années passées à fournir des Hommes-bêtes pour les combats de gladiateurs. Mais l'époque où il chassait un tel gibier appartient depuis longtemps au passé. Il est, malgré tout, encore capable de s'assurer que tous les minotaures, gardés dans les labyrinthes sous le Stadium, prennent de l'exercice.

On peut trouver habituellement Aleksandr au comptoir de *La Tête du Gladiateur* — la petite taverne située sous la tribune principale du Stadium. L'accès en est réservé aux membres et coûte 20 CO par mois, ou 200 CO par an. Ce prix garantit des billets pour toutes les principales attractions, bien que la définition de "principale" soit variable, et les billets ne sont "garantis" que s'ils sont achetés bien à l'avance ! Le lieu possède une ambiance unique et il y a toujours une longue liste d'attente — même si cela a tendance à attirer les personnes les plus méprisantes et ennuyeuses des classes supérieures de la Cité. La personnalité la plus éminente parmi ces dernières est Hermann von Krumpstein, qui régalera toute personne assez folle pour écouter son histoire qui raconte comment, une fois, il a «tué trois Hommes-bêtes en combat singulier, à mains nues, autrefois ...en 87...»

ACCES

Il y a seulement quatre accès au Stadium, et elles sont généralement bien gardées par des unités de la Garde de la Cité. Ce n'est pas seulement pour s'assurer que personne n'essaie d'entrer sans payer, mais aussi pour endiguer la violence de la foule qui accompagne trop souvent les matchs de Rotzball inter-quartier (les hooligans des *Ereinteurs de la Porte Sud* sont tristement célèbres).

Selon les fanatiques les plus convaincus, la meilleure place est debout sur les gradins (les sièges en bois sont plutôt inconfortables), bien que la vue que l'on a depuis la "loge" luxueusement agencée du Graf est certainement la meilleure. Le prix des billets varie de 10/- (place debout à un match de "championnat") à 10 CO (siège de loge pour la Coupe Finale), bien que qu'il n'y ait pas de plafond de prix pour ce dernier événement car la demande est généralement supérieure à l'offre d'au moins 50%.

INSTALLATIONS

En plus de *La Tête du Gladiateur*, les espaces à côté de l'arène et des tribunes du Stadium sont criblés de pièces et de couloirs. Certaines servent de quartiers pour la demi-douzaine de Gladiateurs employés de façon permanente ; ils combattent contre des Hommes-bêtes capturés (et aux tendons coupés) plutôt qu'entre eux, et jouent le rôle d'arbitre et de juge de touche lors des matchs de Rotzball. Certaines pièces servent d'enclos pour les animaux ou les Hommes-bêtes, alors que d'autres sont utilisées comme bureaux, entrepôts de réserves et quartiers de domestiques. Il y a même une petite boutique de forgeron-armurier.

Des vendeurs Halfelings vendent des tourtes et de la bière lors des événements sportifs, et il y a généralement trois ou quatre organisateurs de paris clandestins...

Quelque soit l'occasion, des personnages entreprenants trouveront de nombreuses occasions d'exercer leurs compétences au Stadium. Tous les événements sont très attendus par les gens de toutes races, professions et origines sociales.

Il y a des Tire-laines opportunistes faisant de bons profits, des joueurs professionnels engageant des paris ou escroquant les imprudents, des arrivistes essayant d'obtenir une place auprès d'un notable et beaucoup de simples habitants de Middenheim appréciant une petite et inoffensive saignée...

5. Le Bateau-Théâtre

(RESTAURANT/CABARET)

Personnel : 3 garçons ; 1 chef ; 1 batelier ; la gérante et son mari ; 4 musiciens et 1 chanteur.

Installations : salle à manger principale, 6 pièces privées, la cuisine, la cave à vin, les appartements privés de la gérante, le débarcadère sur le lac.

Situé sur le bord du Bassin Sombre, le Bateau-Théâtre est un restaurant et un bar-cabaret, apprécié des Erudits et des classes supérieures. Il n'y a pas de droit d'entrée, mais il est impossible d'obtenir une table sans un pourboire de quelques Pistoles à Otto, le maître d'hôtel de 1,80 m, à la voix de basse profonde (on peut trouver le détail des prix page 24).



L'endroit est dirigé par Rolf Rosencrantz et sa femme Elise, pour le compte de Gunnar Guildenstern qui est également co-propriétaire des Diligences de *la Tour de Roc* (emplacement 27, page 42). En effet, les voitures de la partie transport de la Compagnie servent parfois à faire passer en contrebande du vin du Reikland. Rolf est un vieux fou sentimental, et l'atmosphère du lieu en est le reflet. La nourriture est excellente, grâce au chef cuisinier Halfeling, Harrani Busuk, et l'atmosphère est calme et intime. Un quartette à cordes joue toute la soirée, parfois accompagné d'un chanteur. Il y a une demi-douzaine de pièces privées et intimes qui peuvent être louées (5 CO par soirée) par ceux qui ne veulent pas que leur dîner aux chandelles soit troublé par le public.

Elise s'occupe des finances et achète toute la nourriture elle-même, en cherchant toujours à gratter le moindre sou (nombreux sont les tenanciers des échoppes de marché qui gémissent intérieurement en la voyant s'approcher avec un éclat déterminé dans l'œil).

Quoique le *Bateau-Théâtre* ne soit pas aussi excitant, dit-on, que la *Chute du Templier* (emplacement 25, page 42)), c'est l'endroit idéal pour une liaison calme. C'est le repaire favori de deux des plus connues des Dames de la Cour — Emmanuelle Schlagen et Petra Liebkosen (page 83)) — qui sont souvent vues en compagnie d'Officiers de la Garnison ou d'autres soupirants acceptables. Une attraction particulière est fournie par la flotte de petits bateaux amarrés au débarcadère du Bateau-Théâtre. Eclairés par de faibles lanternes, ils partent par intervalles durant la nuit pour de lents voyages autour du Bassin Sombre. Ils peuvent être loués (pour à peine 10/-) par les clients du restaurant.

Rencontres

Le tableau ci-dessous ne s'applique qu'aux gens qui circulent dans le parc — vous pouvez déterminer les identités de tout client intéressant du Bateau-Théâtre, ou de tout spectateur remarquable au Stadium, à votre gré.

D100

Jour	Nuit	Rencontre
01-05	01-05	Mendiant
06-54	06-70	Citoyen[1]
55-60	71-73	Evénement[2]
61-75	74-80	Colporteur
76-85	81-90	Gardien de Parc
86-90	91-95	Tire-laine
91-00	96-00	Hooligan du Rotzball [3]

Notes

1. Utilisez un personnage de votre choix, ou regardez pages 52-56).

2. Evénements mineurs typiques :

Les aventuriers dérangent un jeune couple, plongé dans un tête-à-tête romantique.

Une patrouille de gardes poursuit un jeune galopin qui, apparemment, a été pris en train de faire les poches de quelqu'un. Lorsqu'il passe en courant devant les aventuriers, le garçon jette la bourse vers eux. Est-ce que la Garde le remarque ?

Un revendeur de billets au marché noir a des billets rares pour un prochain spectacle au Stadium. Ils sont au double du prix normal et peuvent être faux ou non (cela dépend à quel point vous vous sentez vindicatif).

Un événement plus grave peut débuter par des cris retentissants venant de la proximité du Stadium — un Homme-bête s'est échappé des enclos et fait des dégâts parmi la foule terrifiée.

3 Des hooligans se rendent à un match de Rotzball (ou en reviennent. Ils se déplacent généralement en groupe de 2-12. S'il y a une partie importante (comme le match de coupe durant le Carnaval), il y a 25% de probabilités pour que le hooligan ne puisse avoir de billet et qu'il se conduise donc de manière infâme. 40% de risques d'ivresse avant un match ...et 80% après.

C. Le Secteur Grafsmund-Nordgarten

Situés au sud et à l'ouest du secteur du Middenpalaz, Grafsmund et Nordgarten sont deux zones où l'on trouve les demeures de la fine fleur de la société de la Cité.

S'il existe une différence entre les deux zones, c'est peut-être qu'il y a plus de petits nobles dans le Grafsmund (qui est proche du Middenpalaz) et plus de marchands (appelés les "nouveaux-riches") dans le Nordgarten (ainsi nommé à cause de sa proximité avec le Mórrspark).

Mais dans tous les cas, les riches marchands, les artisans célèbres et la petite noblesse forment la majorité de la population de ces deux zones.

Les rues sont larges — adaptées aux chevaux et voitures des habitants — et souvent bordées d'arbres. La plupart des bâtiments sont de grande taille (d'apparence même si ce n'est pas leur taille réelle), avec des façades soignées et une maçonnerie décorée. Beaucoup de façades sont ornées de colonnes de plâtre, d'héraldiques figurines de dragons, griffons et autres monstres exotiques. La majeure partie des maisons se trouve sur leur propre terrain, ce qui est vraiment un luxe dans cette Cité surpeuplée. Aucun des bâtiments ne peut être vraiment qualifié de manoir — il n'y a pas assez d'espace à Middenheim — mais les résidents vivent dans un confort plus grand que les autres habitants de Middenheim.

Les gens qui vivent dans cette zone ont tous un point commun : ils sont riches ! Beaucoup ont des titres (accordés par l'actuel Graf ou par l'un de ses prédécesseurs, ou encore par l'Empereur — quoique ces derniers soient plus rares), et tous ont une maison remplie de domestiques (intendants et gouvernantes, portiers et valets de pied, bonnes et cuisiniers, etc.).

La noblesse a certains privilèges et peu de responsabilités — certains sont officiers dans la Garnison de la Cité, ou dirigent l'un des divers Conseils de la Cité, mais beaucoup vivent simplement des revenu de leurs propriétés extérieures à la Cité, laissant la direction du train-train quotidien de leurs affaires à des intendants de confiance et des serviteurs de la famille.

Les marchands ont tendance à travailler un peu plus dur (mais pas trop !). Ils ont généralement acquis l'endroit qu'ils possèdent par leurs propres efforts (en graissant un peu la main par ici, par une transaction louche par là). Ils sont donc moins enclins à déléguer les tâches — de peur que leurs employés ne les escroquent à la première occasion.

Les maîtres artisans constituent le plus petit groupe de ce secteur, mais tous sont des artistes reconnus. Ils peuvent se permettre de se montrer difficiles dans le choix de leur travaux — quoique les commandes du Graf soient rarement refusées. Ils possèdent de nombreux ateliers dans la Cité et sont souvent les Chefs de leurs Guildes respectives (Maçons, Armuriers, Forgerons, Tailleurs, Peintres, etc.).

Durant le jour cette zone est relativement calme — les rencontres les plus fréquentes seront des serviteurs faisant des courses, portant des messages d'affaires et des invitations à des réceptions privées. Les rues retentissent parfois du passage de quelque attelage assez luxueux — amenant quelqu'un pour une visite de politesse, peut-être. L'atmosphère n'est pas accueillante pour quelqu'un qui n'a rien de particulier à faire ici, et les individus de basses extractions risquent d'être chassés par la Garde.

C'est particulièrement en raison du zèle de la Garde que cette zone est rarement animée par des Musiciens ambulants ou autre Bateleur impromptu. Même lors des nombreux festivals de la Cité, on peut encore y trouver calme et paix.Les marchés de rues ou autres spectacles forains n'y sont certes pas autorisés.

La nuit, toutefois, les plus jeunes résidents ont tendance à sortir et l'endroit devient un peu plus vivant. On peut voir des jeunes viveurs et diverses cliques privilégiées marchant avec arrogance de l'une à l'autre des excellentes auberges que l'on trouve dans cette zone.

PATROUILLES DE GARDE
Les patrouilles de la Garde sont assez fréquentes (toutes les 1-2 heures) et il y a 20% de chances pour qu'une patrouille rencontrée soit une unité d'Elite (voir page 91).

Emplacements

6. Le Bon Espoir

(AUBERGE)
Prix : de 5 CO (Chambre simple, pas de repas) à 11 CO 5/6 (Chambre double, pension complète)
Personnel : 6 plus les propriétaires
Chambres : 12 Simples, 8 Doubles

Le Bon Espoir est l'une des trois meilleures auberges, s'adressant aux classes supérieures de la Cité et aux riches visiteurs. Dirigée par ses propriétaires Rudolf et Sigrid Buffler, cette auberge est superbement luxueuse. Toutes les pièces sont meublées avec goût, les matelas sont du meilleur duvet, les invités ont droit à un bain chaud chaque jour, etc.

Cette auberge est aussi le point de départ favori des jeunes lames pour leurs tournées nocturnes, mais ils évitent généralement de causer des troubles si près de chez eux. Les Buffler sont bien connus de la plupart des classes supérieures de la Cité et leurs plaintes sont toujours prises au sérieux. C'est d'autant plus amusant que Rudolf et Sigrid sont deux des plus audacieux rats d'hôtels de la ville. Ils cachent tous deux leur vraie nature (très ambitieuse, rusée, et vindicative) derrière les masques d'une parfaite respectabilité.Ils sont bien habillés, mais pas de façon trop tapageuse et sont toujours déférents comme il convient avec leurs clients titrés (qu'ils vont invariablement interroger pour avoir des informations sur leur sécurité personnelle...et cambrioler plus tard).

7. Le Repos du Graf

(AUBERGE)
Prix : Depuis 6 CO (Chambre simple, pas de repas) jusqu'à 12 CO (Chambre double, pension complète)
Personnel : 7 plus les propriétaires
Chambres : 10 Simples, 10 Doubles

Tenue par Rolf et Ulrike Steinmeyer, Le Repos du Graf est une auberge de grande classe, comparable au Bon Espoir en ce qui concerne la qualité des installations. Grâce à sa position, dans un coin plus calme du Nordgarten, elle est moins fréquentée par les jeunes nobles en virée nocturne. Ceci convient tout à fait aux Steinmeyer ; c'est un couple mielleux, qui aime côtoyer la noblesse et saisit toutes les occasions de faire des courbettes.. Ils s'appliquent à créer une atmosphère bourgeoise et comme il faut, dans laquelle, pour reprendre leurs propres mots, «les gens de bonne famille peuvent venir prendre un verre tranquillement et rencontrer leurs amis, où les gens de bonne famille restant dans la cité peuvent reposer leurs esprits, sans côtoyer des éléments tapageurs comme en rencontre tant de nos jours».

Le Repos du Graf est un excellent endroit pour venir prendre un verre tranquillement dans une atmosphère calme et raffinée, mais tout comportement tapageur — comme chanter, parler fort, se disputer, etc. — se heurtera à une attitude polie mais ferme du personnel. Les individus paraissant susceptibles de créer des troubles — des gens portant des armes de façon ostensible, des gens des classes inférieures et toute personne dont le propriétaire n'aime pas l'aspect — sont poliment refoulés. Et on ne discute pas avec Boris le portier muet de 1,95 m de haut.

8. L'Oie des Moissons

(RESTAURANT)
L'Oie des Moissons est probablement le meilleur restaurant de la Cité. La carte du jour est longue et impressionnante, et bien que le repas le moins cher soit au tarif phénoménal de 9 CO — vin de pays compris — il est généralement admis que la qualité en justifie le prix. Le détail des autres prix se trouve page 24).

Aussi surprenant que cela puisse paraître étant donné sa réputation, l'Oie des Moissons n'est pas tenue par un Halfeling ; le propriétaire est Fanamis Shassaran, un Elfe, et cela a donné lieu à des débats animées sur les mérites comparés de la cuisine Halfeling et Elfe.



L'Oie des Moissons doit son nom à une vieille coutume de Middenheim qui consiste à manger une oie à l'époque des moissons, et la spécialité maison de l'Oie des Moissons est servie toute l'année. Délicieusement rôtie, farcie avec un délicat mélange de fruits et d'épices, c'est le sommet de la cuisine de la maison ; il en coûte 20 CO, vin et accompagnements compris, et cela suffit à rassasier jusqu'à huit personnes — juste avant de goûter les préparations de fruits cuits de Fanamis, ses pâtisseries "ultra-légères", ses sucres caramélisés et ses sorbets qui font venir l'eau à la bouche.

La carte des vins comprend ceux de Bretonnie et d'Estalie, comme ceux de L'Empire. L'Oie des Moissons est le seul endroit de Middenheim — mis à part le Palais — où il est possible de boire un Authentique Brandenburger de 50 ans d'âge, réputé comme le meilleur brandy du Vieux Monde. On dit que, servi de façon correcte, on le respire plus qu'on ne le boit.

Le passé de Fanamis est un mystère dont il refuse de parler. Il est arrivé pour la première fois dans la Cité il y a quelque quarante ans de cela avec, selon la légende, un équipage complet de mules chargées d'or (ce qui probablement représente la somme dépensée pour acheter et équiper l'Oie des Moissons !).

La clientèle du restaurant est un échantillonnage représentatif des plus hauts sommets de la société de Middenheim ; les nobles dînent ici régulièrement, et une loge isolée par un rideau est tenue à disposition du Graf et de sa famille. Bien qu'ils ne viennent que rarement, Fanamis est fier de pouvoir arborer les armoiries des Tödbringer au-dessus de la loge. Rallane Lafarel, le Ménestrel Elfe de la Cour (voir page 83) vient souvent jouer ici, et Gotthard Goebbels, le Convenor du Conseil est aussi un habitué, quoique moins bienvenu (voir page 82).

On voit rarement des Nains et des Halfelings, ces derniers à cause du côté Elfe du décor, et les premiers, soit disant à cause de leur fierté blessée.

Rencontres

D100

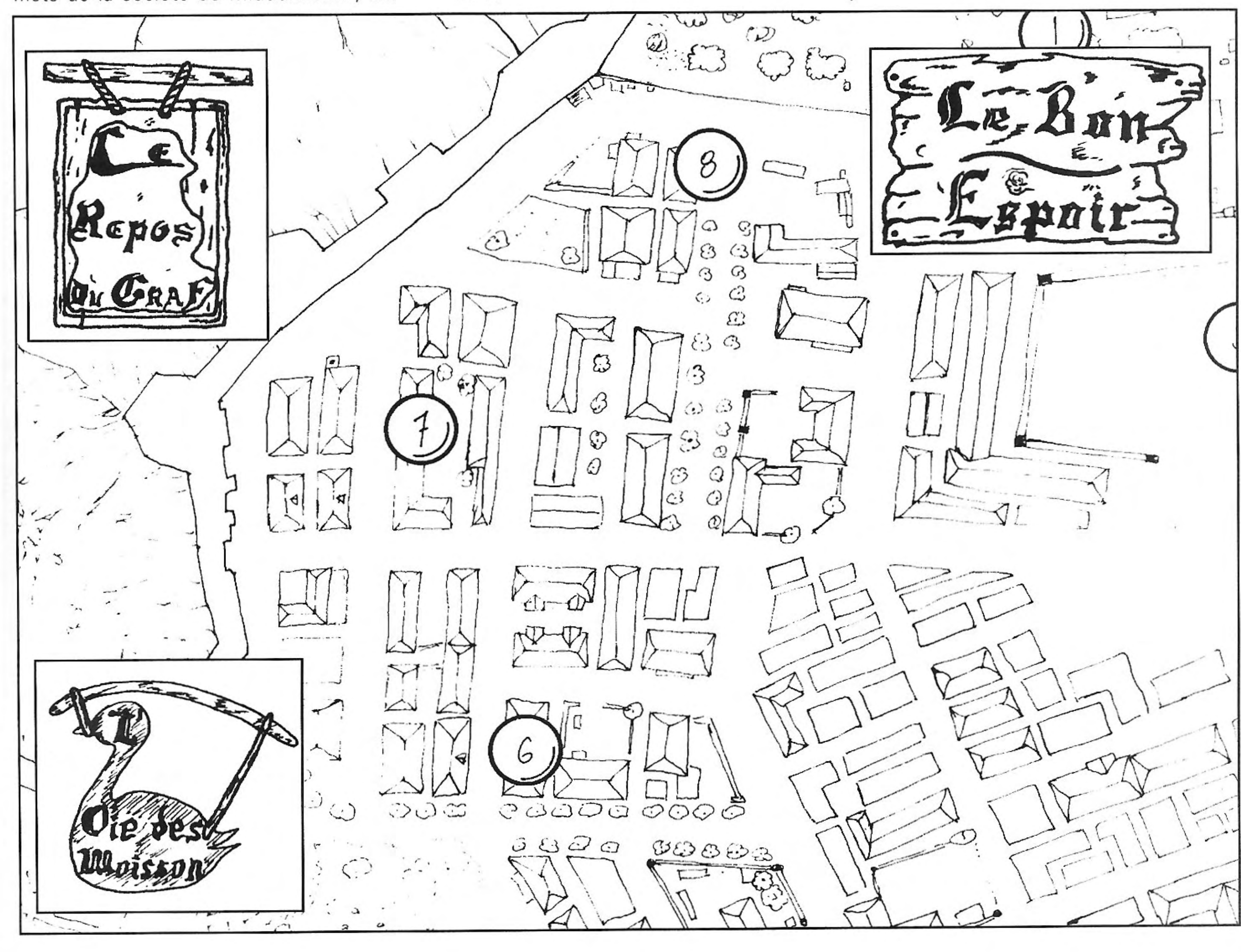
Jour	**Nuit**	**Rencontre**
01-05	-	Mendiant
06-50	01-35	Citoyen
51-60	36-40	Bateleur
—	41-50	Brigand
61-70	-	Colporteur
71-85	51-70	Laquais
86-90	71-75	Tire-laine
—	76-95	Viveur
91-95	-	Ratiers
96-00	96-00	Sorcier

D. Le Secteur d'Ulricsmund

Le secteur d'Ulricsmund est une zone résidentielle de la "bourgeoisie" et se trouve entre le Grand Parc (page 29) et le secteur Grafsmund-Nordgarten (page 31). Le grand Temple d'Ulric (emplacement 10, ci-dessous) se trouve dans la partie sud-ouest.

Ici la plupart des maisons sont jumelées, avec un jardin en terrasse, mais toutes sont spacieuses et confortables. La majorité de la population est composée d'artisans moyennement aisés et de marchands, et quelques prêtres mineurs du Temple d'Ulric vivent ici également.

Le jour, le secteur grouille de citoyens vaquant à leurs affaires, de laquais en promenade, de négociants effectuant des livraisons, de colporteurs vendant des marchandises au porte-à-porte, plus un occasionnel mendiant ou bateleur des rues. On peut rencontrer des voleurs et des tire-laines aux heures d'activité. Lors des festivals, les Prêtres d'Ulric et les Templiers du Loup Blanc dirigent de grandes processions à travers les rues.





La nuit, il y a moins d'activité ; des gens vont et viennent, en route pour aller dîner ou passer la nuit en ville, les Tire-laines sont un peu plus nombreux et il est possible de rencontrer à l'occasion une bande de brigands.

Patrouilles de la Garde

Les patrouilles par la Garde se font à 2-3 heures d'intervalle le jour, et toutes les 4-5 heures après la tombée de la nuit. 10% de ces patrouilles sont composés d'unités d'Elite (voir page 91).

Emplacements

9. Le Mémorial de la Peste Noire

Face à l'entrée principale du Temple d'Ulric, au cœur d'un carrefour de rues actives, à l'endroit où la Grande Route de l'Ouest (West Weg) croise la Route du Sud (Sudetenweg), se dresse une grande statue de bronze. Elle représente un homme avec un casque couronné et une noble expression sur le visage, portant un enfant sur chaque épaule et un troisième dans ses bras ; près de son pied droit gît un rat géant à l'air féroce, le cou brisé. C'est le Graf Gunthar, le Gouverneur de la Cité durant la Peste Noire en 1111. C'est lui qui donna l'ordre de condamner la Cité — refusant l'accès à *quiconque* durant 6 mois, jusqu'à ce que la Peste ait passé son chemin. Ses actions écartèrent certainement la Peste, mais des centaines de personnes souffrirent de la faim.

Le mémorial fut conçu par le grand sculpteur Heinrich Meer et érigé en 1547. Il aurait été commandé et payé à titre personnel, raconte-t-on, par le Grand Prêtre d'Ulric peu de temps après son retour d'exil de Talabheim (voir pages 7-11).

10. Le Temple d'Ulric

Mélange de château et de cathédrale, ce vaste temple est le centre du culte d'Ulric dans le Vieux Monde. Selon la légende, il a été construit en grande partie sous la direction visionnaire d'un ancien Grand Prêtre du Culte, qui eut une vision du dieu se tenant à l'endroit qui est actuellement l'emplacement de la *Flamme Sacrée*, juste en face du Grand Autel (voir pages 7-11). On attribue des propriétés magiques à la flamme, et elle est utilisée à l'occasion pour juger les hérétiques.

Le haut toit voûté du Temple (36 m à son point le plus élevé) est un triomphe de l'architecture et donne au bâtiment ses superbes qualités acoustiques — malgré la grande taille du Temple, un orateur se tenant près du grand autel peut facilement être entendu dans tout le Temple, en ayant à peine besoin d'élever la voix.

Une statue du dieu, de près de six mètres de haut, domine l'extrémité du Temple, et il y a des chapelles annexes utilisées par les Chevaliers Panthère et l'Ordre du Loup Blanc. Elles abritent les étendards des régiments en temps de paix et sont décorées de bas-reliefs et de plaques mémoriales rappelant les hauts faits auxquels prirent part ces unités (ex. le Siège de 1812, les Guerres du Chaos de 2302, l'annexion du Middenland, en 1152, etc.).

Le Temple peut contenir un millier de fidèles, et un groupe de bâtiments entourant le Temple fournit toutes les commodités pour les membres supérieurs de la prêtrise, des archives et autres fonctions essentielles. Parmi les plus remarquables de ces bâtiments se trouvent la Chambre Etoilée — le tribunal religieux où un ordre spécial (les Frères du Livre) juge les personnes accusées de blasphème, d'hérésie, etc. (voir pages 22-24) ; et la Lore Haus — une grande bibliothèque de manuscrits religieux (tenue par le bavard Frère Bengt — voir pages 11-14).

Les fidèles viennent de toutes les couches de la société de Middenheim, et c'est le lieu de culte d'une grande partie de la population. La congrégation s'accroît de façon notable à l'époque des festivals (mais seul un cynique attribuerait cela à la crainte qu'inspirent les Templiers...) Il y a toutefois un bon nombre de festivals fameux. Des journées sont consacrées à Ulric : Mitterfruhl — l'Equinoxe de Printemps ; Mittherbst — l'Equinoxe d'Automne ; et Mondstille — le Solstice d'Hiver. D'autres journées commémorent les hauts faits de la grande histoire de la Cité (ex. Sonnstill — le Solstice d'Eté, que l'on dit être le jour de la fondation de la Cité. Les Chevaliers Panthère et/ou Templiers nouvellement adoubés sont investis en grande pompe par le Grand Prêtre. Le premier jour du mois d'Ulriczeit, la Cité se souvient de la fin du Grand Siège, lorsque le Grand Duc Karl-Heinz de Middenland fut finalement battu. De l'aube au crépuscule, les prêtres du Temple distribuent le genre de "nourriture" que l'on mangeait à cette époque ; des mets délicats comme du rat frit, de la salade de mousse et pissenlit et du ragoût de cafard. Mais lorsque le soleil se couche, tout le monde se laisse aller à une grande débauche de nourriture et de boissons — la Cité est souvent étrangement calme le lendemain...

Bien que Sigmar soit la divinité maîtresse officiellement reconnue de L'Empire, Middenheim demeure encore la cité d'Ulric en grande partie. Si un personnage questionne un habitant de Middenheim sur le "Temple" sans préciser la divinité, il sera supposés parler du Temple d'Ulric.

11. Temple de Véréna

Une ravissante statue en marbre gris représentant la déesse occupe le côté droit de l'entrée du temple. Avec ses colonnades, ses arches, un dôme au centre et une belle collection de bustes de marbre dans des niches le long des murs intérieurs, c'est une pièce architecturale exceptionnelle, même selon les critères de Middenheim. Un gigantesque hibou doré, de près de quatre mètres de haut étend ses ailes autour de l'autel principal.

Comme dans tous les temples de Véréna, quelque soit leur taille, il y a une vaste bibliothèque (voir page 13) ; ici, elle a la forme d'une annexe rectangulaire construite sur un côté du Temple principal.

Le Temple est fréquenté régulièrement par la plupart des membres de l'honorable Guilde des Législateurs, ainsi que par beaucoup de fonctionnaires de la Cité, quelques marchands et d'autres habitants de Middenheim. Les services semblent spécialement populaires auprès des Sorciers — surtout quand ils ont besoin de la bibliothèque... En tous les cas, ceux qui adorent ici adorent aussi dans un autre temple, Ulric ou bien Sigmar, selon leur inclination.

C'est le premier jour de Nachexen (Nouvel An) que le Temple atteint habituellement sa fréquentation maximum. Une grande procession se rassemble à la Porte Ouest, juste avant l'aube, et douze veaux gras sont conduits dans la Cité par les Prêtres, afin d'être égorgés rituellement devant les portes du Temple. Les gens prient pour une année prospère et sans changement, puis les carcasses sont découpées et la viande distribuée aux pauvres (s'il en reste après que les avares, pas si pauvres que cela, aient prélevé leur part).

12. La Guilde des Médecins

La Guilde des Médecins, située en face du Temple d'Ulric, est un impressionnant bâtiment de plain-pied, avec une façade en marbre. De même que les Guildes de Médecins dans les autres villes et cités, elle accorde des licences à tous les médecins dans la Cité, mais contrairement à ses homologues dans L'Empire, elle ne peut pas poursuivre en justice ceux qui pratiquent la médecine sans licence. Au lieu de cela, elle doit porter plainte auprès de la Kommission pour la

Santé, l'Education et le Bien-Etre (emplacement 26, page 42) — voir aussi page 16). Dans de pareils cas, le patient n'a pas le droit d'intervenir en faveur de l'accusé. La Guilde reçoit également les plaintes contre ses membres et en répond devant la Kommission. Ainsi qu'il est de règle ailleurs, les plaintes ne peuvent être reçues que de la bouche du patient lui-même et la plupart sont rejetées du fait que si le patient est en mesure de se rendre à la Guilde, sa plainte est sans fondements.

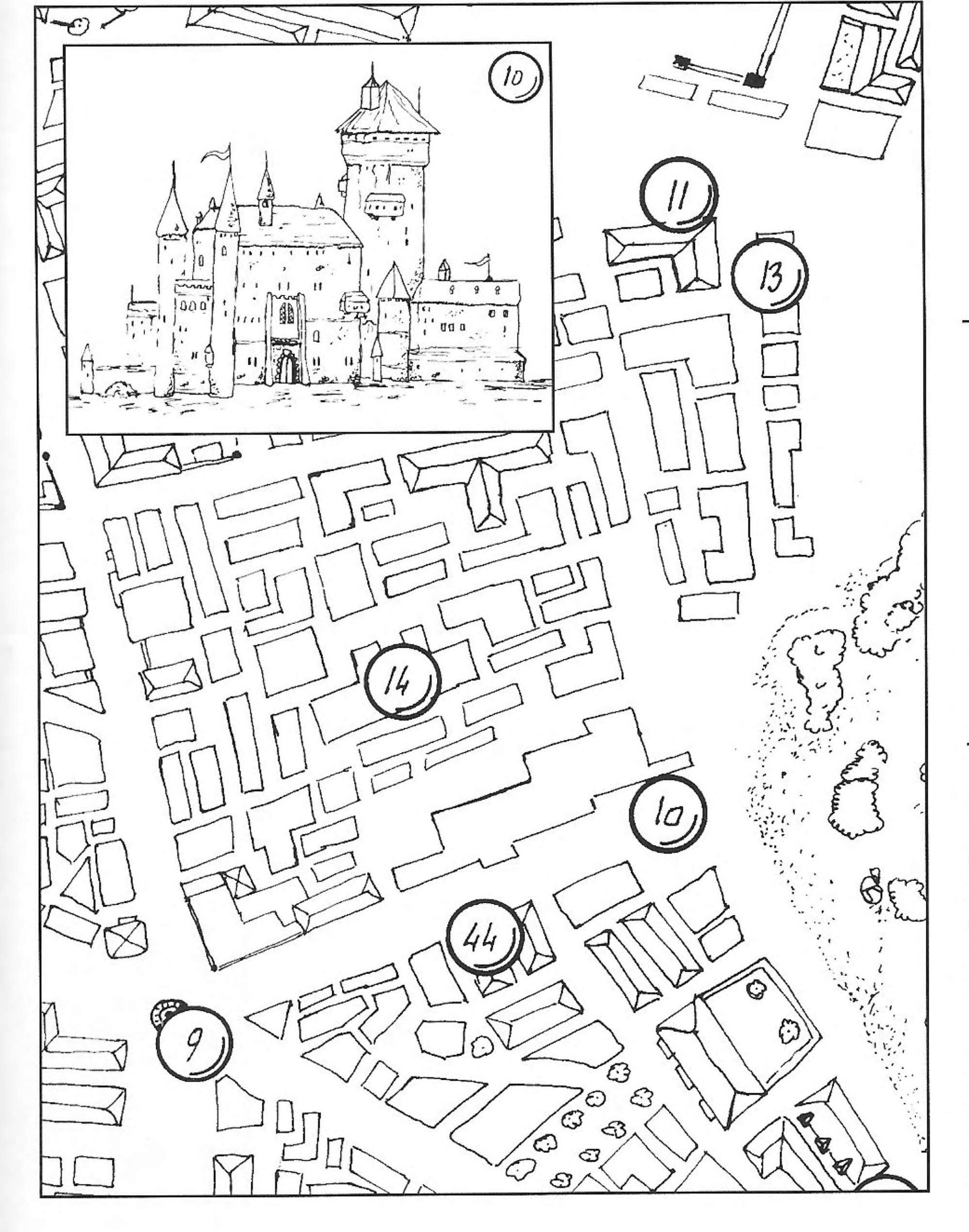
13. Bureaux de la Kommission pour les Intérêts des Elfes, Nains et Halfelings

Ce bâtiment à la façade en pierre grise abrite la partie de la vaste administration qui s'occupe des intérêts des non-humains à Middenheim. Il y a des bureaux séparés pour les Elfes, les Nains et les Halfelings à l'intérieur du bâtiment, dirigés par les membres de chaque race, et la KIENH s'occupe de tous les problèmes impliquant la population non-Humaine de la Cité.

Yarnad Magradil est le Chef de la section Nain — un individu suffisant au mauvais caractère qui donne toujours l'impression d'être sous-payé et surchargé de travail, bien qu'il soit évident que ce n'est pas le cas (les Nains à Middenheim ont peu de raisons de se plaindre).

Estelle Dindelgon s'occupe de toutes les questions Elfes, encore qu'elle ait l'habitude de détourner rapidement toute conversation sur son propre "cas" — «Je ne suis pas une exilée, vous savez. Je suis une vraie Princesse, mais j'ai été capturée par des bandits, étant encore enfant. Ils allaient me vendre comme esclave, mais j'ai été sauvée par un Chevalier Panthère. Je continue d'essayer de trouver quelqu'un qui voudrait me ramener à Laurelörn, mais personne ne veut en prendre le risque...» etc.. Tout Elfe assez galant pour servir d'escorte s'entendra dire que «malheureusement, je ne peux pas partir maintenant. J'ai promis de finir cette histoire des Elfes à Middenheim...»

Bimbo Wobbulbeli — un historien Halfeling gai et secourable est toujours heureux ne serait-ce que d'une simple conversation avec tout visiteur Halfeling de la Cité.



14. Le Begierbaden

Construit sur l'une des nombreuses sources qui jaillissent du rocher sur lequel la Cité s'élève, le Begierbaden est un établissement thermal très prisé par les classes favorisées et les visiteurs de la Cité. Il y a des bains de vapeur, chauds et froids (glacés !), des piscines intérieures et extérieures et une petite infirmerie conçues pour les patients venant dans la Cité pour une cure prolongée.

Les eaux ont la réputation de diminuer les risques de mutations et sont donc très populaires auprès des femmes enceintes. En fait, cet endroit est plutôt utilisé comme club officieux par les femmes riches et puissantes de la Cité, et les surveillantes des bains féminins pourraient être une source incalculable de renseignements pour quiconque saurait leur délier la langue.

Rencontres

D100

Jour	Nuit	Rencontre
01-10	01-05	Mendiant
11-60	06-60	Citoyen
61-70	61-65	Bateleur
—	66-80	Brigand
71-80	81-85	Colporteur
81-90	86-95	Tire-laine
91-00	96-00	Pèlerin

E. L'Altmarkt — Altquartier (le Vieux Marché)

Altmarkt

Altmarkt et Neumarkt (page 40) sont les deux principales zones de marché de la Cité. Il y en a plusieurs dans cette zone — la plupart de produits alimentaires, mais pas de bétail (de tels marchés, y compris la plus grosse foire aux chevaux de la province, se tiennent toujours dans les villages proches — voir le *Répertoire Géographique de la Région*, page 93).

Les marchandises tels que les fruits frais, les légumes, la viande etc., sont amenés dans la Cité par la Osttor ("Porte Est") peu après l'aube, et les marchés sont ouverts une heure après l'aube jusqu'au crépuscule. L'Altmarkt répond à la plupart des besoins en nourriture de la Cité. Le marché



markt. C'est un dédale de rues sinueuses et d'allées bordées de maisons mal entretenues et de bâtiments. Il y règne généralement une atmosphère de désordre, et même la Garde y réfléchit à deux fois avant de s'aventurer dans le Vieux Quartier sans une très bonne raison et beaucoup de renforts.

Le Vieux Quartier est le lieu de prédilection d'une grande partie de la pègre de Middenheim et, ici, la loi du milieu rivalise avec celle du Graf ; les patrouilles de Garde sont prises à partie et injuriées. Généralement, elles laissent les habitants se débrouiller entre eux.

Un des principaux scélérats de la zone est Edam Gouda de Marienburg, on le surnomme ici, le "Gros Fromage". En plus des revenus qu'il s'assure en vendant une "assurance" aux marchands de l'Altmarkt, il se taille également un beau bénéfice avec son vaste trafic de drogue. Des Fleurs de Lune séchées (page 88) sont amenées de la Forêt de Laurelörn, dissimulées dans des emballages de poterie, et de la Poudre à Rire (page 88) est fabriquée par son frère Alchimiste dans un entrepôt désaffecté. Habillé de couleur flamboyante, avec de grandes moustaches cirées, Gouda se remarque facilement au milieu des habitants mal habillés de cette zone, d'autant plus qu'il est toujours accompagné de quatre gardes du corps impressionnants.

Les tavernes sont toujours de basse qualité (ou pire!) et proposent des aménagements et des "distractions" exotiques — mais sordides — ce qui en fait le repaire de grandes bandes de jeunes débauchés en virée dans les "taudis".

Vers le centre du secteur un périmètre à l'abandon — à peu près de la taille d'un terrain de football— sert de "stade" à l'équipe de Rotzball locale : (page 87) — les *Eastenders*. Les matchs n'ont pas souvent lieu ici car ils finissent toujours dans un bain de sang. Néanmoins, on y trouve toujours deux ou trois jeunes gens en train de s'entraîner.

Le jour, les rues grouillent de spécimens les moins fréquentables de Middenheim — mendiants professionnels, guides-racoleurs, bandes de galopins jouant au Rotzball dans les rues avec une vessie de porc gonflée, etc.

La nuit, l'Altquartier est tout à fait semblable, mais en pire — seul un fou ou un téméraire se promène dans ces rues après la tombée de la nuit.

Patrouilles de Garde

Dans le Vieux Quartier, les patrouilles de Garde sont peu fréquentes (toutes les 12-18 heures) et n'arborent pas trop de zèle. Elles n'interviennent qu'en cas d'actes de violence graves.

Les unités sont doublées et ont 25% de chances d'avoir une unité d'Elite en couverture.

qui donne son nom au secteur est situé dans la partie sud-est, et est adossé à des ruelles étroites et sinueuses. ; dans le sud du secteur se trouve une zone connue sous le nom de Kleinmoot, qui abrite la majeure partie de la communauté Halfeling de la Cité. L'agencement d'une rue typique de marché (tel que l'on peut la trouver soit dans Altmarkt, soit dans Neumarkt), ainsi qu'un *Guide du Consommateur* sur les tarifs pratiqués sont fournis pages 68-70).

La plupart des affaires se font tôt le matin, dès l'ouverture du marché ; les acheteurs de la maison du Graf et les meilleures auberges de la Cité arrivent de bonne heure pour ne pas manquer les meilleurs produits. Dès qu'il fait jour, le marché s'anime d'acheteurs et de vendeurs, aussi bien que de Bateleurs, de Tire-laines et leurs semblables, tirant ce qu'ils peuvent de la foule. A 9h du matin, le marché est plus calme, et le reste du temps la majorité de la clientèle du marché est composée de servantes et maîtres de maison. Les colporteurs sont là à toute heure, vendant des tartes chaudes et autres nourritures aussi bien que des couverts, des épingles et autres petites bricoles.

La zone située derrière la place du marché est en grande partie résidentielle, avec des boutiques et des ateliers au rez-de-chaussée de nombreux bâtiments. Appelée Kleinmoot, car c'est ici que vit la majeure partie de la population Halfeling, le secteur est bien garni en petits établissements où l'on peut boire et manger, surtout aux abords de la place du marché. Comme on peut s'y attendre, la plupart en sont tenus par des Halfelings, et ouverts à toute heure.

La majeure partie des boutiques de cette zone vendent des produits alimentaires, cuisinés ou non. Quelques ateliers d'artisans font commerce de produits en rapport avec la nourriture comme les ustensiles de cuisine et la vaisselle.

Le jour, l'Altmarkt est généralement un endroit paisible, bondé d'acheteurs dès le matin mais plus calme dans l'après-midi. Il y a souvent des prestidigitateurs-manipulateurs, des charlatans etc., sans parler de l'agitateur occasionnel haranguant la foule au coin d'une rue animée. Lors des festivals, l'Altmarkt offre une débauche de couleurs et de sons, avec du théâtre de rue et bien d'autres spectacles.

La nuit l'endroit est presque désert ; vous pourrez peut-être entrevoir quelques ombres venant du Vieux Quartier (ci-dessous), mais c'est tout.

Patrouilles de Garde

De petites unités de la Garde de la Cité (1D4 + 1 gardes) sont postées autour de la place le jour, mais quand ils examinent des marchandises c'est souvent pour leur propre compte. La nuit, les patrouilles passent toutes les 2-3 heures.

Altquartier — le Vieux Quartier

On ne sait pas de façon certaine comment l'Altquartier (ou Vieux Quartier — les noms sont interchangeables) a reçu son nom, car il n'a pas l'air plus vieux que le reste de Middenheim. L'Altquartier est adjacent à l'Alt-

Emplacements

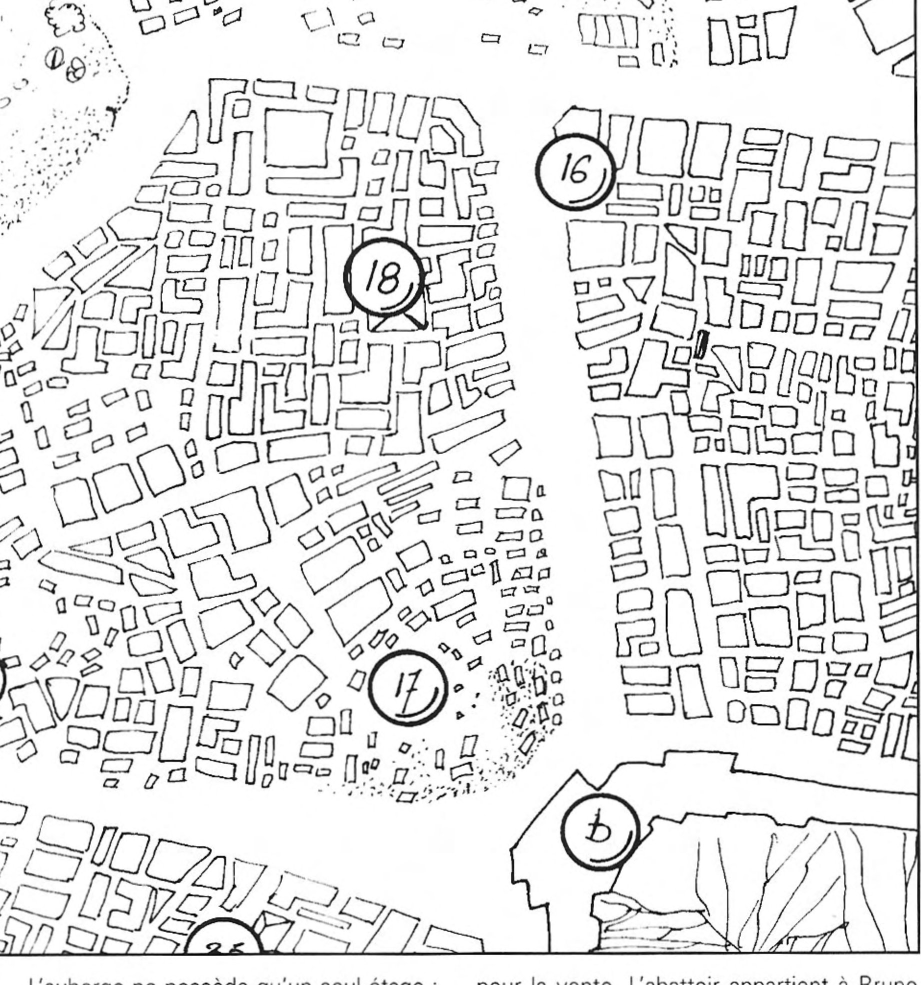
15. L'Honorable Guilde des Législateurs

L'Honorable Guilde des Législateurs est logée dans un grand bâtiment à deux étages, dont la façade donne sur l'Ostweg. Celle-ci est en pierre et décorée de bas-reliefs minutieusement sculptés.

De 10 heures du matin à 4 heures de l'après-midi, les bureaux sont ouverts au public. Dans le bureau principal derrière l'accueil, on peut voir un certain nombre d'employés, le regard perdu dans le vague. Mais on fait toujours attendre les visiteurs une demi-heure au minimum.

Parfois on peut entrevoir un des scribes couverts de toiles d'araignées et tremblotants, surgissant de Dieu sait où pour déposer devant un des employés au regard plein d'ennui un livre moisi ou poussiéreux. Il semble y avoir des douzaines de ces scribes, embauchés cinquante ans plus tôt pour mettre en place un nouveau système de classement efficace. Malheureusement, depuis 10 ans, l'ancien système a été remis en place, aussi maintenant *personne* ne peut trouver quoi que ce soit si ce n'est par hasard.

La Cour de Résolution des Tracas (voir page 20), logée dans une chambre interne de ce bâtiment, a l'air beaucoup plus active. Il est rare que le jugement d'un cas civil dure ici plus d'une heure — mais les plaintes sur le caractère arbitraire des décisions des magistrats sont assez fréquentes.



16. La Dernière Goutte

(Auberge)

Services : Bière à l'eau, Vin Aigre, ou alcools (Tord-Boyaux uniquement) — pas de logement

Personnel : 4 plus le propriétaire

La Dernière Goutte est un cabaret typique du Vieux Quartier ; son enseigne est un petit gibet avec une corde de potence ! Tanière renommée pour son iniquité, les personnages ayant des contacts avec la pègre apprendront que c'est l'endroit rêvé pour acheter toutes sortes de marchandises illégales, pour autant que vous puissiez y aller et surtout en revenir vivant.

Le propriétaire est Werner Wutend, un homme dans la trentaine, facilement reconnaissable à l'affreuse cicatrice qui barre son visage du front jusqu'à la gorge. Il chique en permanence et trafique un peu en vendant de la drogue pour Edam Gouda.

L'auberge ne possède qu'un seul étage : au rez-de-chaussée se trouve le bar, un lieu étroit et sale, bas de plafond et enfumé. A l'étage supérieur se trouve les appartements privés de Werner ainsi qu'une fumerie où seuls les habitués sont admis. Presque tout le mobilier a été brisé et réparé grossièrement et les bagarres sont fréquentes.

17. L'Abattoir de Fleischer

C'est l'abattoir principal qui approvisionne les marchés ; le bétail arrive dans la Cité par la route et est abattu ici puis préparé pour la vente. L'abattoir appartient à Bruno Fleischer, un homme grand et musclé approchant de la quarantaine. On raconte que lui et ses hommes travaillent parfois pour le compte d'Edam Gouda et son racket de protection, mais étant donné que les paiements sont toujours ramassés par des hommes masqués après la tombée de la nuit, il est difficile de le prouver.

18. L'Atre Flamboyant

(Restaurant)

Ce restaurant du Kleinmoot est un des lieux traditionnels où mangent les Halfelings dans ce secteur. Son propriétaire et le personnel sont des Halfelings et seul le dialecte de Mootland est employé par le personnel et sur les menus. Peu de non-Halfelings connaissent son existence mais, en dehors du Moot, cet endroit compte parmi ceux où l'on peut déguster la meilleure cuisine Halfeling.

Le décor suggère un cottage ou une grange du Mootland et la clientèle est presque exclusivement Halfeling. Toutefois, quelques habitants Humains de Middenheim viennent de temps en temps, ayant découvert l'endroit par accident.

Silas Greenhill, un hôte rondouillard et cordial, est le propriétaire de l'Atre Flamboyant et s'en occupe avec sa grande famille. Les Halfelings arrivant de l'extérieur de la ville sont spécialement bienvenus, surtout s'ils apportent des nouvelles du Mootland ou des autres communautés Halfelings. S'il y a un Halfeling dans le groupe, c'est un lieu



idéal pour recueillir des renseignements et des commérages ; les aventuriers pourront être dirigés vers cet endroit par n'importe quel PNJ Halfeling qu'ils rencontreront dans la Cité.

Rencontres

Altmarkt

D100

Jour	**Nuit**	**Rencontre**
01-05	-	Agitateur
06-20	01-10	Mendiant
21-40	11-15	Bateleur
41-60	-	Acheteur
61-65	16-17	Manipulateur
66-80	18-20	Citoyen
-	21-80	Brigand
81-90	81-90	Colporteur
91-95	-	Avoué
96-00	91-00	Tire-laine

Altquartier

D100

Jour	**Nuit**	**Rencontre**
01-05	-	Agitateur
06-10	01-20	Guide-racoleur
11-40	21-30	Mendiant
41-50	31-50	Ivrogne
51-60	51-55	Bateleur
61-70	56-80	Brigand
71-75	81-85	Colporteur
76-90	86-90	Hooligan
91-00	91-00	Tire-laine

F. Le Secteur Ostwald — Porte Sud

C'est dans cette partie de la ville qu'habite la plus grande partie des classes inférieures de Middenheim.

La Porte Sud, bien que pauvre, est une zone résidentielle assez respectable ; presque toutes les maisons ont une terrasse, sans aucune recherche de décoration. Beaucoup sont mal entretenues et valent à peine mieux que les taudis infestés de rats. Bien qu'il y ait quelques tavernes correctes, il y en a bien plus de mauvaise qualité.

La plupart des habitants sont des manouvriers non spécialisés et des paysans en fuite venus chercher fortune mais n'ayant trouvé que la misère.

Bien qu'à **Ostwald** on ne soit pas aussi menacé que dans les taudis du Vieux Quartier (voir page 36), il est tout aussi possible de se faire tuer dans une ruelle et aucune des tavernes n'est de qualité correcte.La plupart sont même absolument infectes (voir page 23).

Il règne ,ici aussi, une intense activité criminelle — on raconte qu'il y a une grande rivalité entre les organisations criminelles d'Ostwald et de l'Altquartier.

Le chef du plus grand syndicat du crime d'Ostwald est connu seulement sous le pseudonyme de "L'Homme". Personne, pas même ses plus fidèles lieutenants, ne connaît son vrai nom. Réputé pour être un as du déguisement, il n' a pas de quartier général permanent. On peut entrer en contact avec ses organisations de brigands, voleurs et receleurs (par quelqu'un qui connaît quelqu'un qui connait quelqu'un ...) dans la plupart des auberges miteuses de cette zone.

"L'Homme" est mêlé à plus d'une affaire douteuse — toute personne posant discrètement des questions sur *quelque* affaire ou marchandise illégale que ce soit se verra répondre «Contactez "L'Homme"». Plus tard, un étranger d'aspect respectable accostera le personnage et se révélera rapidement très bien informé sur ses activités. Il pourra l'aider ... s'ils se mettent d'accord sur le prix. Qu'il s'agisse d'acheter ou de vendre des marchandises volées, d'arranger "un contrat", ou même de fournir des composants pour un sort, il n'y a *rien* qui ne puisse se faire. Mais malheur à celui qui renonce à une transaction — ceux qui tombent de la "Falaise des Soupirs" ne sont pas toujours morts avant de toucher le sommet des arbres !

Le jour, la Porte Sud est assez calme car la majorité des habitants travaille — soit à domicile, soit quelque part dans la Cité.

Ostwald, par contraste, est animée de gens hauts en couleurs mais pour la plupart déplaisants — ivrognes, mendiants malades, guides-racoleurs et dégénérés de toutes sortes, ainsi que beaucoup de voleurs et brigands.

La nuit les deux zones sont toujours très vivantes ; toutes sortes d'individus du bas peuple y traînent.

PATROUILLES DE LA GARDE

Dans l'ensemble, Ostwald fait sa propre loi ; la Garde de la Cité est très réticente à l'idée d'entrer dans cette zone. Elle ne viendra ici que pour une raison bien précise. Lorsque la Garde vient dans Ostwald, il y a au moins 15-20 hommes, avec deux Sergents de la Garde (et 50% de chance pour qu'une escouade d'Elite soit présente, accompagnée d'un Capitaine de la Garde).

A la Porte Sud, les patrouilles de la Garde ont lieu à 4-6 heures d'intervalles, sans unités d'Elite.

Emplacements

19. Le Rat Noyé

(TAVERNE)

Le Rat Noyé est tenu par Johann Stallart, une brute barbue et bien bâtie dont on dit qu'il a de nombreuses relations dans le milieu criminel. Quoiqu'il ait tendance à s'empâter, il faudrait être fou pour se battre avec lui.

L'intérieur de la taverne est sombre, peu confortable et malodorant, bas de plafond et comprend une demi-douzaine de petites tables délabrées éparpillées dans la pièce principale. C'est la poussière qui sert de décor ou bien elle le recouvre (personne à l'heure actuelle ne s'en souvient). La clientèle du Rat Noyé vient de la lie de la société de la Cité.

La cave de l'auberge communique avec le réseau d'égouts de la Cité (voir page 61) et est utilisée de façon régulière par les voleurs et brigands partant ou revenant d'un "travail" quelque part dans la Cité. De plus, l'étage supérieur comprend une pièce secrète utilisée comme lieu de réunion par les cambrioleurs de la zone, ou comme planque pour les coupe-jarrets en cavale.

Dès qu'un étranger pénètre dans le bar principal, les conversations tombent immédiatement comme si on avait créé une *Zone de Silence*. Plusieurs paires d'yeux surveillent chaque mouvement de l'étranger, et deux brutes à l'air bestial se déplacent pour bloquer la sortie. Les personnages qui ont l'air de posséder quelque chose valant la peine d'être volé se feront certainement dévaliser, à l'intérieur de la taverne ou dehors dès qu'ils partiront. Johann ferme les yeux, car il pense que les personnes qui viennent ici non préparées ne récoltent que ce qu'elles méritent — de plus, il reçoit généralement une part du profit.

20. Chez Pfandleiher

(PRETEUR SUR GAGES)

Blottie au fond d'une ruelle, cette boutique minuscule, étriquée et défraîchie se distingue par sa porte épaisse dotée de plusieurs serrures, de gros barreaux, et l'enseigne de prêteur sur gages pendue à l'extérieur. A travers la saleté des fenêtres, on voit dans la boutique un entassement d'objets variés — vêtements, armes, meubles, instruments de musique etc.

La boutique est tenue par Josef Pfandleiher, un homme maigre, mal peigné et crasseux qui semble avoir dans les cinquante ans. Il porte toujours un immonde chapeau à larges bords et une paire de lorgnons fendus en équilibre précaire sur l'arête de son nez. Il est capable d'estimer exactement la valeur d'un objet à une vitesse incroyable, et offrira généralement entre 25 et 50% de sa valeur, selon le degré de désespoir du client.

Josef est aussi un des principaux receleurs d'Ostwald et un dépositaire de "L'Homme". Il mène son travail sous l'apparence d'un prêteur sur gages normal ; et il a des contacts directs ou indirects dans tout Middenheim, lui permettant de disposer facilement de la plupart des marchandises. Josef entretient des relations cordiales mais prudentes avec de nombreuses autres bandes de criminels et peut les appeler à l'aide si nécessaire.

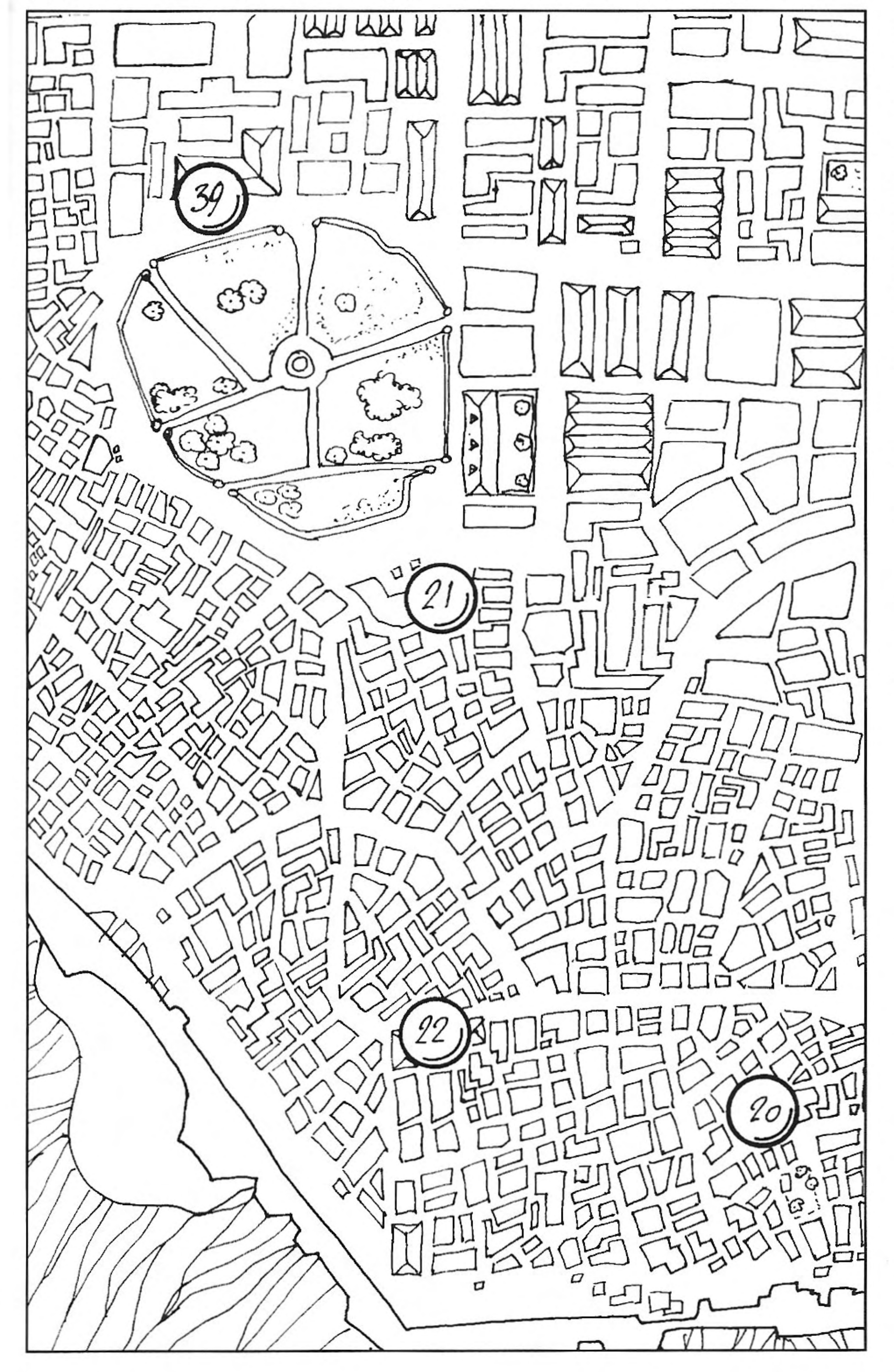
21. L'Hospice des Manouvriers

Ce grand bâtiment à un étage était autrefois un entrepôt, mais maintenant une enseigne pend au-dessus de la porte indiquant "Hospice des Manouvriers", en Reikspiel.

Le logement est fourni gratuitement aux manouvriers travaillant dans la Cité, et il y a un prix minime pour le petit déjeuner. Le logement est sous forme d'une série de dortoirs, chacun meublé d'environ une douzaine de matelas de paille. L'hospice est tenu par la Guilde des Manouvriers pour aider ses membres, mais une grande part des dépenses courantes est réglée grâce à une dotation faite par un certain Wulfgaeng Bandpater, dont le buste se trouve sur un socle dans l'antichambre du bâtiment. Bandpater est, en réalité, un des plus importants racketteurs de la Cité, et l'hospice est utilisé par ses hommes à plusieurs fins ; entre autre comme planque, magasin de contrebande, point de rendez-vous, et lieu de recrutement.

En tant que membre important de la Guilde des Marchands, Bandpater fait très attention à n'avoir de liens avec l'hospice que sous le couvert de philanthropie. En conséquence, il abandonne les affaires courantes à son lieutenant Helmut Beckenbauer, et limite ses communications aux messages codés qui accompagnent ses "donations".

En plus de ses activités criminelles Beckenbauer est également un joueur enragé de Rotzball, et bien que l'époque où il était l'avant-centre le plus redouté de la Cité soit révolue, il est encore l'entraîneur et le directeur de la célèbre équipe des Ereinteurs de la Porte Sud. En utilisant le Grunpark (page 47) comme terrain d'entraînement, cette équipe de manouvriers s'est bâtie la réputation de la plus professionnelle des équipes de la Cité-Souveraine. Leurs rencontres avec les 'Eastenders' du Vieux Quartier valent bien le dérangement (à condition que vous puissiez vous sortir de l'inévitable bagarre d'après-match!)



22. Les Bières du Dragon

(Brasserie)

Cette petite fabrique de bières fournit la plupart des tavernes du secteur. Les bières ont un goût bien caractéristique de levure et sont *très* fortes (-10 pour tout Test de *Poison*).

Hilberry Stilburg est le propriétaire Halfeling, mais la plupart du travail est effectuée par ses apprentis. Ce qu'ils ignorent, toutefois, c'est qu'Hilberry est aussi un Alchimiste compétent (mais non enregistré à la Guilde des Sorciers et des Alchimistes). En fait, sous son apparence gaie et ses joues roses, Hilberry est un parfait sale type. Halfeling bien bâti (qui en veut à l'humanité entière, ainsi qu'aux autres), Hilberry est spécialisé dans la fabrication de poisons. Il entretient un laboratoire très équipé dans une "réserve" fermée et travaille actuellement à développer une préparation spéciale qui contrarierait à la fois les effets de la Perte d'Endurance et l'Apparence Cadavéreuse — handicaps qui affectent de nombreux Nécromants, (voir **WJRF**, page 138-139).

Les plus gros clients d'Hilberry, ce n'est pas étonnant, travaillent pour "L'Homme", mais Hilberry s'assure que toutes les transactions sont toujours menées le soir lorsque ses apprentis sont retournés à leurs maisons de la Porte Sud.

Rencontres

Porte Sud

D100 Jour	Nuit	Rencontre
01-05	-	Agitateur
06-10	01-10	Guide-racoleur
11-20	11-15	Mendiant
21-75	16-60	Citoyen
76-80	61-75	Ivrogne
81-85	76-79	Bateleur
86-87	80-90	Brigand
88-92	91-92	Colporteur
93-99	93-96	Tire-laine
00	97-00	Racketteur

Ostwald

D100 Jour	Nuit	Rencontre
01-05	-	Agitateur
06-10	01-20	Guide-racoleur
11-20	21-25	Mendiant
21-60	26-50	Citoyen
61-65	51-65	Ivrogne
66-70	66-68	Bateleur
71-80	69-85	Brigand
81-85	86-88	Colporteur
86-97	89-95	Tire-laine
98-00	96-00	Hooligan



G. Le Secteur Neumarkt — Osttor

Neumarkt

Alors que l'Altmarkt (page 37) s'occupe principalement des produits alimentaires, le Neumarkt fournit toutes sortes d'autres marchandises. Il y a actuellement plusieurs marchés à l'intérieur de ce secteur, entremêlés de boutiques d'artisans et d'habitations de différents styles. Dans le coin sud-est, à l'opposé de l'Altmarkt, se trouve le Gerberbahn, une zone occupée par les tanneurs, les teinturiers et les fourreurs de la Cité. Un peu plus loin au nord et à l'ouest se trouvent la Schmiedstrasse où les ferronniers sont majoritaires et la Topferplatz qui est le quartier des potiers. Tout comme on trouve des ateliers d'artisans, on trouve aussi les maisons de guildes de moindre importance.

Le jour, la zone fourmille d'acheteurs et de commerçants, d'apprentis faisant des courses, de serviteurs et de maîtres de maison visitant les ateliers etc. Il y a aussi beaucoup de mendiants, de bateleurs, de tire-laines, de charlatans, de prestidigitateurs/manipulateurs et autres personnes faisant commerce de la foule.

La nuit, il y a peu de gens si ce n'est à l'occasion un apprenti en train de faire une course, et de petits groupes bruyants de jeunes gens habillés de façon voyante se dirigeant vers la Chute du Templier (emplacement 25) pour y passer la soirée. Il y a également un certain nombre de mendiants et de bateleurs, tirant ce qu'ils peuvent des noceurs. Parfois une attaque de brigands a lieu et l'on peut rencontrer un groupe d'hommes opérant pour un racketteur local et s'en allant dire deux mots à un artisan au sujet de primes "d'assurances" impayées.

Patrouilles de Garde

De petites unités de la Garde de la Cité (2-5) sont postées autour de la place le jour, mais souvent à la recherche de marchandises pour leur propre compte. Des unités d'élites ne sont déployées qu'en cas d'ennui sérieux. La nuit, les patrouilles de Garde n'ont lieu que toutes les 4-5 heures.

Osttor

La zone entre les portes est et nord-est est en grande partie composée de maisons de la bourgeoisie. Quelques-unes sont jumelées, mais la plupart ont des terrasses, toutes sont confortables et bien agencées, même si elles ne sont pas extrêmement spacieuses. Il y a quelques boutiques, et encore plus de tavernes et auberges de qualité moyenne/bonne. Les rues sont légèrement plus étroites que celle du secteur comparable de Westor-Sudgarten (page 47), et les maisons un peu plus petites, mais pas de beaucoup. Osttor a une réputation de basse bourgeoisie, qui semble venir du fait que ce secteur n'est pas situé dans les quartiers en vogue du nord-est de la Cité. La majeure partie de la population est constituée de jeunes employés de rang moyen dans diverses Kommissions et affaires commerciales, et quelques artisans moyennement riches qui trouvent cette zone plus appropriée pour le Neumarkt.

Le jour, s'activent des citoyens, des bateleurs, quelques mendiants, des serviteurs, des mômes et autres.On peut y rencontrer des voleurs et des tire-laines aux heures d'activité.

La nuit, il y a des groupes de noceurs en route pour la Chute du Templier (emplacement 25, ci-dessous) et quelques mendiants, bateleurs, tire-laines, et autres du même acabit, ainsi que d'occasionnelles bandes de brigands.

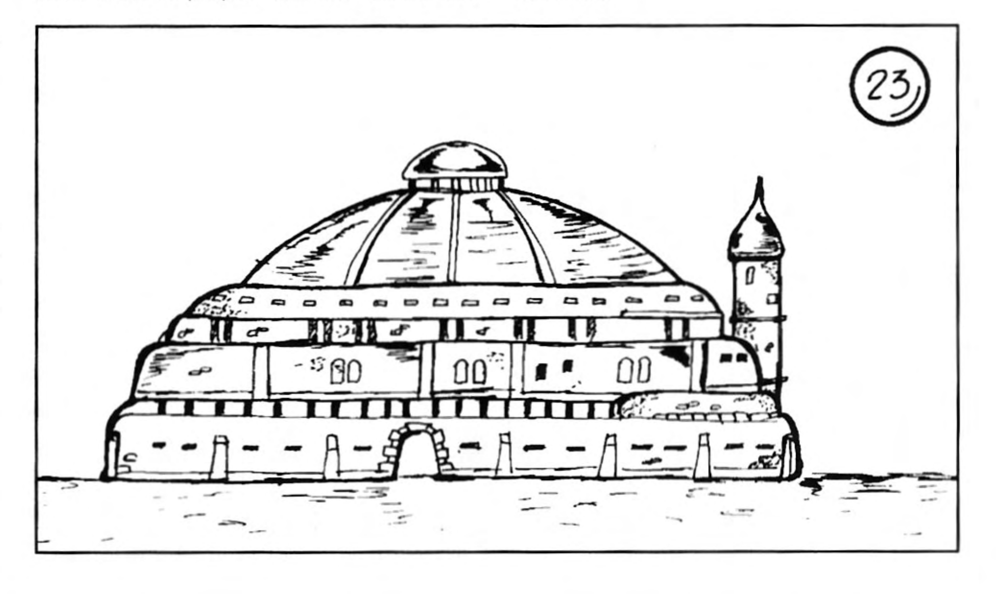
Patrouilles de Garde

Les patrouilles de la Garde de la Cité se font à 2-3 heures d'intervalle jour et nuit, et sont constituées à 10% par des unités d'Elite (voir page 91).

Emplacements

23. Le Collège Royal de Musique

C'est dans ce magnifique bâtiment voûté qu'est installé l'Orchestre de Middenheim et c'est aussi un des centres de la vie culturelle de la Cité. Les concerts et autres événements ont lieu ici dans le courant de l'année, surtout lors des festivals. Le Collège de Musique est aidé par le Graf et compte nombre de dignitaires de la Cité parmi ses mécènes.



Le Directeur du Collège Royal de Musique est Eberhardt Geiger, un marchand à la retraite qui s'occupe des questions financières dans la gestion du Collège et de l'Orchestre. Sous ses ordres se trouvent le Directeur de Salle, Axel Buhnleiter, et Amadeus Tonkunst, le Directeur Musical. Les responsabilités de Buhnleiter comprennent la maintenance d'une salle de concert de 250 personnes et la direction du personnel d'entretien et d'accueil, tandis que Tonkunst est chargé des artistes et a la responsabilité d'établir le programme des concerts chaque année.

Il a de violentes et fréquentes discussions avec Geiger au sujet du contenu des programmes de concerts et il essaie en permanence d'introduire des œuvres nouvelles et d'avant-garde pour élargir l'horizon du public, tandis que Geiger préfère s'en tenir sans risque aux bons vieux "classiques".

Il y a généralement un concert ou quelque autre manifestation la dernière semaine de chaque mois ; des concerts supplémentaires sont montés pour des occasions remarquables comme l'anniversaire du Graf et, au milieu de l'hiver, trois jours de musique religieuse célèbrent le festival principal du Culte d'Ulric. Durant la Semaine de Carnaval, le Collège Royal de Musique reçoit de nombreuses attractions et manifestations.

Les prix des billets varient selon l'événement et la qualité des places. Pour un concert normal du programme, les prix vont de 1 CO (un strapontin sur le devant) à 5 CO (un siège dans une loge) tandis que, pour une manifestation extraordinaire, le prix peut être multiplié par deux ou trois.

24. La Lune Chantante

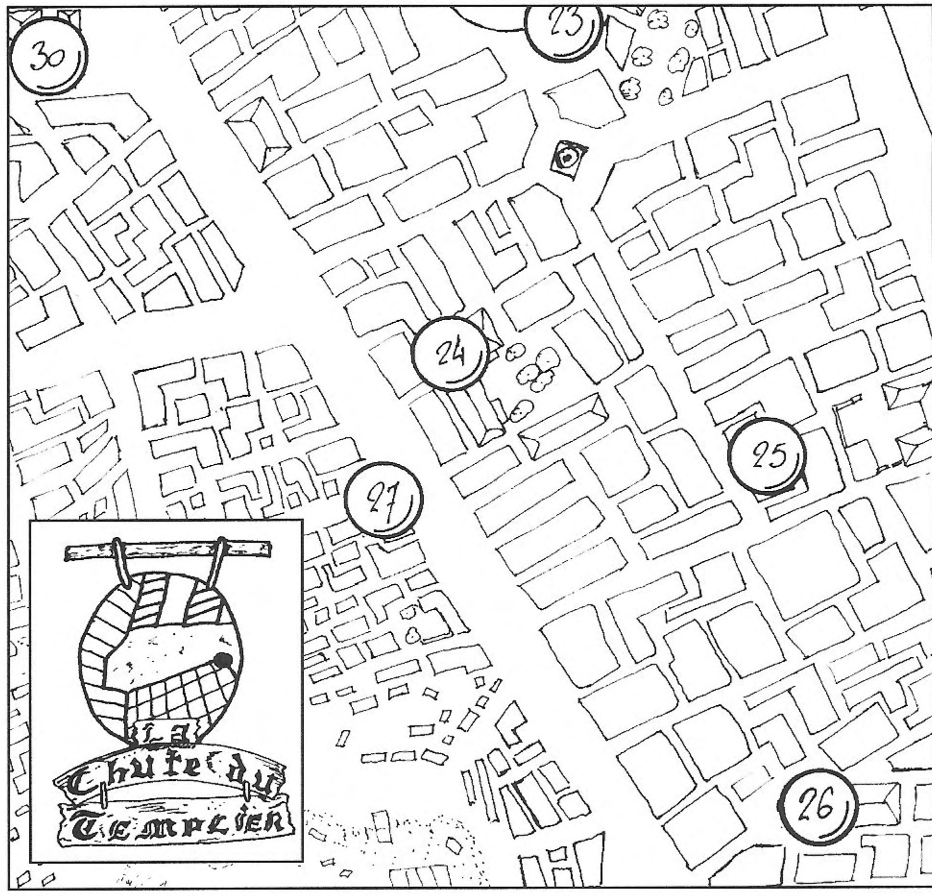
(Cabaret/bar)

Cette boîte de nuit est tenue par sa propriétaire, Kirista Kallarial, une Elfe. C'est le rendez-vous préféré de la population Elfe de la Cité, aussi bien que des esthètes passionnés appartenant à d'autres races. L'atmosphère est calme, chic et, comme à l'Oie des Moissons (page 32), le décor a un caractère affirmé.

L'admission ne se fait que sur adhésion ; la cotisation est de 20 CO par an, et les seuls non-membres admis sont les Elfes(droit d'entrée 2 CO) ou les invités des membres (entrée gratuite). Les Nains ne sont admis en aucun cas, de toute façon, bien peu de Nains se soucient d'entrer dans cet endroit fabuleux.

La Lune Chantante possède une vaste cave, avec des vins et des spiritueux provenant de tout le Vieux Monde ; et même une petite réserve spéciale de vins et de liqueurs de fruits Elfes. Les prix sont élevés mais sont justifiés en grande partie par la qualité des boissons proposées ; les réserves spéciales ne sont pas destinées à la vente ; elles ne sont bues que par Kirista et ses invités Elfes favoris.





Rallane Lafarel, le ménestrel de la cour (voir page 83), vient régulièrement à la Lune Chantante, donnant occasionnellement des récitals impromptus et, quand l'envie lui en prend, il lui arrive de prendre place au milieu des musiciens de la maison.

Allavandrel Fanmaris, le Grand Veneur (page 82), est aussi un client assidu, et parfois les deux Elfes font venir Dieter Schmiedehammer (page 85), le Champion du Graf, au club — «Dans l'espoir,» disent-ils parfois, «de faire pénétrer en lui un peu de culture.» On raconte dans certains quartiers que Rallane et Allavandrel sont en rivalité amicale pour le cœur de Kirista ; toutefois, leur ton gai et moqueur lorsqu'ils parlent entre eux trois laisse plutôt à penser qu'ils prennent réciproquement plaisir à leur compagnie.

La Lune Chantante a la réputation d'être un cabaret insolite — avaleurs-de-feu, contorsionnistes, artistes de l'évasion et autres se produisent souvent ici et sont de loin supérieurs à ceux qui se produisent dans la rue. En plus de ces numéros, la Lune Chantante se vante aussi de posséder les meilleurs chanteurs et musiciens hormis le Collège Royal de Musique.

25. La Chute du Templier

(Bar à cocktails/restaurant)

Tenue par son propriétaire Georg Mikael le "Magnifique", la Chute du Templier est la boîte de nuit favorite des groupes de jeunes gens à la mode. C'est là où il convient d'être vu à Middenheim. C'est un endroit tapageur et, bien qu'il n'y ait pas de droit d'entrée, seuls ceux qui sont habillés de façon voyante et à la dernière mode sont admis.

L'endroit est toujours plein de Jeunes Choses Pâles très maquillées et habillées de façon voyante (certaines frôlent le travesti), se comportant comme s'il n'y avait pas de lendemain et buvant le dernier et plus fort cocktail (et ne cachant pas le fait qu'elles ne consomment pas que cela...). Les prix sont aussi excessifs que les clients mais les habitués semblent penser que cela vaut la peine de payer plus pour être au cœur de la mode.

Les cocktails de la Chute du Templier sont fantastiques. Le "Quel Vœu de Chasteté ?" à 18/- est une bonne valeur, mais la *pièce de résistance* (qui fait fureur chez les jeunes viveurs),c'est l'affreux "Hush Puppy", qui arrive à 45/- et comprend un nombre incalculable d'ingrédients alcoolisés infusés dans la cavité stomacale d'un petit chien éviscéré. Ne demandez surtout pas comment cela se boit...

Les cocktails sont ici de mise (il y a toujours une récompense d'une boisson gratuite pour toute personne apportant une nouvelle recette) et la Chute du Templier ne possède qu'une petite cave mal tenue ; toute personne demandant de la bière ou de l'hydromel est immédiatement mise à l'écart.

26. Bureaux de la Kommission pour la Santé, l'Education et le Bien-Etre

Les bureaux de cette Kommission sont situés dans un bâtiment en pierre gris terne sur l'Ostweg.

On peut trouver de plus amples détails sur ses fonctions et ses installations page 16).

27. Bureaux des Diligences de la Tour de Roc

Gunnar Guildenstern et Rudolf Finkelstein sont co-propriétaires des diligences de la Tour de Roc.

premier est aussi propriétaire du Bateau-Théâtre (page 30), et utilise, à l'occasion, la section transports routiers de la compagnie de diligences pour faire venir en contrebande des vins pour son établissement.

Les diligences de la Tour de Roc desservent Altdorf et le Sud, tandis que les diligences du Loup Courant (emplacement 48, page 51) parcourent les routes vers Marienburg et le Nord.

Les bureaux de la compagnie et le terminus sont situés sur la Burgenbahn ; il y a une grande Auberge Relais — La Tour de Roc (voir **WJRF**, page 329) — ainsi qu'une remise avec une écurie et une petite forge. La remise peut accueillir jusqu'à quatre diligences en même temps, et l'écurie environ une douzaine de chevaux.

Rencontres

Neumarkt

D100

Jour	Nuit	Rencontres
01-05	-	Agitateur
06-20	01-10	Mendiant
21-40	11-15	Bateleur
41-60	-	Acheteur
61-65	16-17	Manipulateur
66-80	18-20	Citoyen
-	21-80	Brigand
81-90	81-90	Colporteur
91-95	-	Avoué
96-00	91-00	Tire-laine

Osttor

D100

Jour	Nuit	Rencontres
01-10	01-05	Mendiant
11-75	06-60	Citoyen
76-80	61-65	Bateleur
-	66-80	Brigand
81-95	81-90	Colporteur
96-00	91-00	Tire-laine

H. Le Freiburg

Le Freiburg est une zone résidentielle de la bourgeoisie, qui se distingue par le fait que de nombreux érudits, sorciers, clercs et semblables y résident. Le style d'habitation est semblable à celui des autres quartiers de la classe moyenne, mais l'atmosphère est un peu plus "bohème".

Il y a plusieurs petits établissements pour se restaurer (qui servent de très bons petits déjeuners chauds), des petites librairies, des petites boutiques d'antiquités, de bibelots, des ateliers d'artisans et plutôt moins d'ivrognes qu'ailleurs bien que les habitants soient quelque peu excentriques.

Le jour, la zone fourmille de maîtres de maison, de laquais en tous genres vaquant à leurs occupations, d'érudits et d'estudiants visitant les librairies et les cafés (les érudits se lèvent souvent plus tôt que les estudiants !), de musiciens ambulants et autres bateleurs çà et là. Contrairement au reste de la Cité, les bateleurs de Freiburg comprennent un certain nombre d'artistes, plusieurs poètes et mimes. Ici, les distractions de la rue reflètent généralement la nature "artistique" et bohème du secteur.

La nuit, peu de changement. Le Freiburg reste animé, avec des bateleurs, du genre décrit précédemment, jusqu'à l'aube. La principale différence, c'est qu'à la place des érudits visitant les librairies, ce sont des groupes d'estudiants se promenant près des auberges. Peu de brigands et autres escrocs — quoiqu'issus de familles riches, les estudiants ont rarement assez d'argent sur eux pour que cela vaille la peine de les voler. Parfois, des hommes de main du Vieux Quartier viennent en rosser quelques-uns, mais les désordres durent rarement longtemps.

Patrouilles de la Garde

Les Patrouilles ont lieu à 3-4 heures d'intervalle le jour comme la nuit ; 10% de ces patrouilles sont des unités d'Elite (voir page 91).

Emplacements

28. Temple de Sigmar

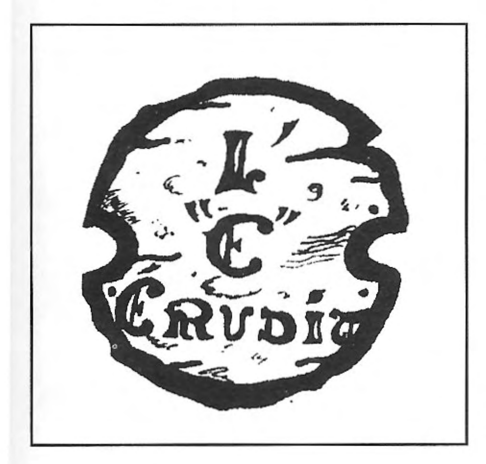
Un temple de pierre impressionnant mais sinistre, qui abrite quelques remarquables gargouilles (du genre inanimé !) et un bel autel. Alors que la plupart des habitants de Middenheim adorent plutôt Ulric que Sigmar, une bonne partie des fonctionnaires supérieurs de la ville et des militaires viennent faire leur dévotions ici ; des cyniques pourraient en conclure qu'ils essaient ainsi de s'insinuer dans les faveurs Impériales.

Le prêtre en chef, qui porte le titre ronflant de Grand Capitulaire du Nordland, est un certain Werner Stolz. Il est assisté de 6 Clercs inférieurs et de 6 Initiés (voir **LCI**, page 21 pour plus de détails sur ce culte).



Stolz jouit d'une grande faveur auprès du Grand Théogone d'Altdorf, et sa position actuelle est délicate. En plus de présider le Culte dans le Nordland, où il est moins bien accepté par la population en général, le fait d'être basé à Middenheim le rend particulièrement vulnérable aux intrigues politiques du Grand Prêtre Ar-Ulric (page ...(84)) et en même temps en fait un espion bien placé dans le camp ennemi. Beaucoup —dont Stolz lui-même— pensent que s'il s'acquitte bien de sa tâche de Grand Capitulaire, il a de bonnes chances de devenir le dauphin pour la succession de Yorri XV en tant que Grand Théogone. De plus amples détails sur la situation religieuse et politique se trouvent aux pages 11-14).

En plus de ses fonctions de Grand Capitulaire, Stolz est le directeur en titre de l'école Gragh Mar qui est rattachée au Temple. L'école est tenue par un ordre monastique du Culte et nombre d'enfants des adorateurs de Sigmar à Middenheim y reçoivent leur éducation entre 8 et 13 ans.



Le Temple fait un effort tout particulier pour célébrer le principal jour sacré de Sigmar (le 18ème jour du mois de Sigmarzeit — le premier jour de l'été). Une procession a lieu à travers le Freiburg ainsi qu'un service au Temple durant toute la nuit.Une grande partie de ce dernier consiste en un "spécial feux de l'enfer" de Stolz : un sermon dans lequel il exhorte la congrégation à être «plus vigilante que jamais car la Marque du Chaos est partout ; gardons-nous de l'Ennemi Intérieur !»

29. L'Erudit

(AUBERGE)

Prix : de 5 CO (Chambre simple, sans repas) à 10 CO 7/6 (Chambre double, pension complète)

Personnel : 6 plus les propriétaires
Chambres : 8 Simples, 8 Doubles

Tenu par Hugo et Petra Schmidt avec une équipe de six personnes, l'Erudit est une excellente auberge, abritant seize chambres et une écurie suffisante pour une douzaine de montures.

Hugo est un collectionneur passionné d'antiquités, de bibelots, ce qui fait de l'Erudit un endroit encombré mais convivial, et plein de surprises. Il est en rapport avec le Chancelier Sparsam (page 86) qui partage cet intérêt commun pour les antiquités. Hugo lui sert parfois d'intermédiaire dans des ventes aux enchères. Il peut, en effet, faire des offres raisonnables sur des marchandises dont les prix grimperaient en flèche si l'on savait qu'elles intéressent le Chancelier. Cette amitié entre les deux hommes est tenue secrète et le Chancelier vient rarement en visite à l'auberge.

La clientèle se compose principalement d'érudits, de sorciers et autres, qui viennent ici boire, discuter et jouer aux échecs. La taverne possède une douzaine de jeux d'échecs de style et taille différents, y compris des jeux d'Arabie, d'Inde et du Japon. Hugo est un excellent joueur d'échecs et on peut le voir souvent disputer une partie avec des clients ; il pratique les deux variantes, la Japonaise et celle du Vieux Monde. Une partie d'échecs est une excellente manière de s'introduire ici lorsque l'on veut y poser des questions.

30. La Lune Rouge

(CABARET/BAR)

La Lune Rouge est un cabaret-bar tenu par Eva Dietrich, une fascinante personne et dont le nom est devenu proverbial dans Middenheim pour désigner une *femme fatale*. Elle paraît la cinquantaine mais on murmure —surtout les femmes jalouses — qu'elle est beaucoup plus âgée et conserve son apparence à l'aide de préparations magiques. Il est certain que peu d'habitants de Middenheim se souviennent de l'époque antérieure à l'ouverture de la Lune Rouge et, quoique les rumeurs abondent sur le passé et les origines d'Eva, le mystère reste entier.

Il y a 35/- de frais d'entrée, auxquels Eva renonce parfois pour les habitués (pour le détail des autres prix, voir page 24). Ses deux "videurs", Hannes et Karl, sont deux énormes colosses, et quoique beaucoup soient refoulés, personne ne cause de désordre. Le décor est somptueux et chic avec un soupçon d'affectation — la femme d'un client l'a décrit plutôt méchamment comme «presque, mais pas tout à fait, un bordel surévalué.»

Au premier étage, il y a un petit casino (non truqué), et le rez-de — chaussée est occupé par la salle de bar et l'estrade où un trio de musiciens joue toute la nuit, tandis qu'Eva, superbe, se promène de table en table.

La clientèle de la Lune Rouge est un mélange d'aristocratie et de haute-bourgeoisie. Le club commence à se remplir à partir de 10 heures du soir. Le cabaret frôle les limites de l'inconvenance, mais n'est jamais vulgaire.

Le point culminant de la soirée est à minuit, lorsqu'Eva monte sur l'estrade dans une robe de taffetas rouge flamme, et offre à ses invités une chanson de sa voix enrouée si particulière. Un silence respectueux s'installe dès qu'elle commence à chanter.

La Lune Rouge a un certain nombre d'habitués distingués. Janna Eberhauer vient souvent au club et entretient des relations amicales avec Eva. On raconte, en certains endroits, que Janna fournit à Eva les préparations magiques que certains croient nécessaires à la sauvegarde de son apparence ; en d'autres, qu'elles sont mère et fille. Aucune preuve n'a pu être avancée à l'appui de l'une ou l'autre supposition.



Une des Dames-de-la Cour (page 83)), Emmanuelle Schlagen, est une visiteuse plus occasionnelle ; elle vient ici de temps en temps pour une soirée de jeu. Elle est généralement accompagnée par une ou plusieurs dames d'honneur, ou par un officier supérieur des Chevaliers-Panthère.

31. La Guilde des Sorciers et des Alchimistes

C'est un bâtiment à deux étages, bâti dans un style magnifique mais excentrique qui paraîtrait déplacé n'importe où dans le monde excepté à Freiburg. Le Grand Sorcier et chef de la Guilde est Albrecht Helseher (voir page 86). Il vit au dernier étage et les autres niveaux sont occupés par des bureaux, des salles de travail et des espaces de rangement.

Etant donné la réputation de Middenheim — Capitale de la Magie de L'Empire — il y a un flot constant de candidats apprentis à la Guilde, mais peu sont admis (voir les notes page 17). Ceux qui le sont reçoivent une formation de Sorcier à nulle autre pareille. *Tous* les sorts de Magie de Bataille non-spécialisés peuvent être appris (seulement par les membres), mais les prix sont élevés (au bon vouloir du MJ). Les membres peuvent également recevoir une formation à la Magie Illusoire (mais pas Elémentaire, et le Démonisme ainsi que la Nécromancie sont tous deux interdits).

La Guilde possède une bibliothèque bien garnie, plusieurs laboratoires de recherches et une réserve de composants fiables pour des sorts de niveau 1 à 3. Une fois de plus, toutes ces facilités sont réservées aux membres.

32. Collège de Théologie

Le collège fut fondé en 1762, pour former des jeunes gens à la Prêtrise d'Ulric et promouvoir l'étude et la propagation des écrits religieux du Culte. Ses activités se sont étendues et comprennent maintenant presque tout, depuis l'histoire de l'art, jusqu'au développement de méthodes plus sûres pour la fabrication de la poudre à fusil.

Bien que le Collège ne bénéficie pas de la charte Impériale lui accordant le statut officiel d'université, il est respecté en tant que tel par la plupart des gens, et se considère comme l'égal des Universités d'Altdorf et de Nuln.

La plus grande faculté est le Département des Etudes Sacrées et Ecrites, généralement connu sous le nom de D.E.S.S.. Ce département reçoit des débours des coffres du Graf et du Temple d'Ulric ainsi que des dons de riches citoyens ; de tels dons sont déductibles des impôts et constituent une source importante de revenus. Le D.E.S.S. possède la plus importante bibliothèque de Middenheim, comprenant aussi bien l'histoire et les législations que les écrits religieux du Culte d'Ulric.

Elle peut employer deux bibliothécaires à temps plein, Hermann Groß et Hugo Durchfall. La bibliothèque est accessible pour des recherches — un pourboire, ici, peut faire des miracles — mais des miracles lents, parfois, car les deux bibliothécaires sont âgés et habitués au rythme tranquille de la vie du collège.

Chaque année, environ 50 nouveaux estudiants sont admis, avec un droit d'inscription de 50 CO, et (à votre gré) les personnages peuvent prendre des cours spécifiques pour acquérir des compétences comme Histoire, Législations, Langue Etrangère, Astronomie, Héraldique et Théologie.

Rencontres

D100

Jour	**Nuit**	**Rencontre**
01-10	01-05	Mendiant
11-50	06-40	Citoyen
51-60	41-45	Bateleur
-	46-60	Brigand
61-70	61-65	Colporteur
71-80	66-80	Laquais
81-85	81-90	Tire-laines
86-92	-	Erudit
93-96	91-98	Estudiant
97-00	99-00	Sorcier

I. Le secteur de la Venelle

Située dans la partie sud-ouest de la Cité, la Venelle est constituée, en grande partie, d'ateliers d'artisans et de d'entrepôts de marchands avec, au milieu, quelques maisons et tavernes moyennes ou populaires et des hôtelleries de qualité moyenne ou inférieure.

La plupart des bâtiments sont construits dans un esprit purement pratique sans prétentions esthétiques. Cela n'est pas surprenant étant donné que la plupart d'entre eux furent construits pour y travailler plutôt que pour y vivre. Certaines parties de cette zone apparaissent, de façon évidente, plus pauvres que d'autres et la majorité de leurs bâtiments sont des maisons ouvrières. Toutefois, dans l'ensemble, les rues et les cours sont relativement propres et rangées, exemptes des légers signes extérieurs de misère indissociables de certains quartiers comme Ostwald ou le Vieux Quartier.

Beaucoup d'artisans "ordinaires" ont leur atelier ici — c'est l'endroit où se rendre pour trouver des charpentiers, forgerons, cordonniers, tonneliers, et des ciriers ; surtout si vous ne recherchez qu'un travail bien fait, honnête et sans fioritures, pour un prix raisonnable.

Le jour, la Venelle est occupé par des acheteurs et des vendeurs, des artisans, des apprentis, des ouvriers, des garçons d'écuries avec des chevaux — il y a plusieurs écuries — plus quelques bateleurs, mendiants et autres, çà et là.

La nuit, il y a encore des apprentis et autres valets effectuant des courses ; quelques mendiants et musiciens ambulants sont encore dans les rues, ainsi que l'occasionnelle bande de brigands ou de racketteurs se rendant à leur infâme travail.

Patrouilles de Garde

Les patrouilles de la Garde de la Cité ont lieu à 2-3 heures d'intervalle le jour et toutes les 5-6 heures la nuit. 10% de toutes les patrouilles sont assurées par des unités d'Elite (voir page 91).

Emplacements

33. La Chapelle de Grungni

On entre dans le temple par une porte ordinaire, entre deux bâtiments sur la Wendenbahn. Une ruelle couverte descend à pic sur plusieurs mètres avant de tourner brusquement à gauche et de s'enfoncer sous le bâtiment. A environ douze mètres sous le sol, le tunnel débouche dans une caverne, qui a été creusée par la communauté des Nains de Middenheim et aménagée en chapelle dédiée à Grungni.

Il y a deux chambres principales, une extérieure et une intérieure. La chambre extérieure contient une grande statue de Grungni, d'un mètre quatre vingt environ. Il est représenté s'appuyant sur sa pioche après avoir ouvert la route vers le monde souterrain. En de très rares occasions, des non-Nains sont admis jusqu'à ce lieu de pèlerinage — un grand honneur qui n'est accordé en aucun cas aux Elfes.

La chambre intérieure est plus petite et seuls les Nains y sont admis. Elle contient une autre statue de Grungni, d'un mètre vingt, en cuivre massif avec de petites pierres précieuses serties dans le casque et sur la ceinture. Un bruit court, parmi les voleurs non-Nains de la Cité, selon lequel la statue est réellement en or et que les pierres serties ont plusieurs fois leur taille réelle, mais jusqu'ici aucun voleur n'a osé pénétrer en ce le lieu — du moins, pour autant qu'on le sache. Le bruit est certainement fondé sur le fait notoire qui veut que les Nains qui participèrent à la construction de la forteresse qui donna naissance à la Cité découvrirent quelques petites veines d'or dans le Fauschlag. La plus grande partie en a, depuis, pris le chemin de la Trésorerie de la Cité sous le Middenpalaz du Graf, ou a été transformée en pièces par l'Hôtel des Monnaies.

On raconte aussi que l'oratoire conduit à la Cité Souterraine (voir page 61), mais seuls les Nains le savent ce qu'il en est...et ils ne le disent pas.



La chapelle est dirigée par le Clerc Nain Mungrim Dalmrin, une personne austère et sérieuse même pour un Nain. Il a perdu son bras droit en combattant un groupe d'Orques, il y a quatre-vingts ans. Il est arrivé à la chapelle, peu de temps après, comme Initié. Il vit dans une suite de petites chambres derrière l'oratoire et s'aventure rarement au dehors, préférant envoyer son Initié, Jodur Gnagrum, faire les courses indispensables. Gnagrum est un Nain très calme qui fait tout à son rythme — ce qui, parfois, irrite considérablement Dalmrin — et son passe-temps, la joaillerie, convient parfaitement à son tempérament calme et patient.

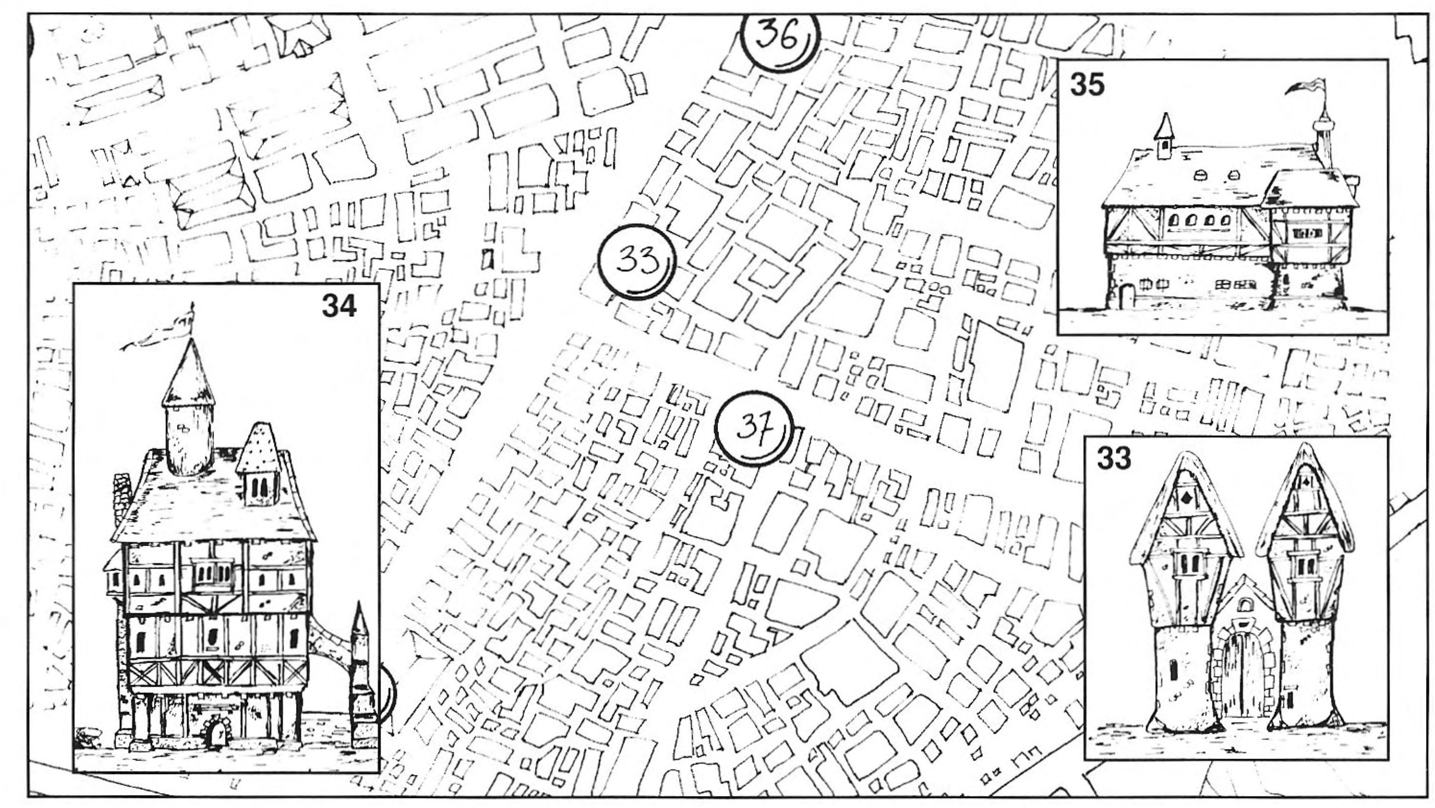
La chapelle constitue souvent la première étape pour tout Nain de quelque renom visitant Middenheim. Les dignitaires en visite de la Guilde des Engingneurs Nains, les patrons des mines des Montagnes Centrales et l'occasionnel dignitaire de haut rang du Culte de Grungni se rendent ici de temps en temps et presque toute la population des Nains de la Cité vient ici tous les dix jours pour prier.

34. La Guilde des Maçons et des Architectes

C'est la plus importante des guildes d'artisans, et tous les maçons et architectes non-Nains en sont membres ; les Nains, bien entendu, sont membres de la Guilde des Engingneurs Nains (emplacement 36, ci-dessous).

Il y a rivalité professionnelle, mais sans animosité, entre les deux guildes, étant donné que la Guilde des Maçons et des Architectes reçoit généralement des commandes de personnes souhaitant construire ou faire réparer dans le style humain, tandis que la Guilde des Engingneurs s'occupe des travaux souterrains et de l'entretien des viaducs et des chaises-ascensionnelles ; le Graf et les autorités de la Cité répartissent régulièrement les commandes entre les deux Guildes, pour éviter toute animosité et toute accusation de partialité.

La maison de la Guilde n'est pas vaste, mais impressionnante — un bâtiment à un étage avec une toiture en ardoise gris rayée



et deux piliers de marbre aux portes d'entrée. Siège de la Guilde, c'est aussi un véritable monument dédiée à l'habileté de ses membres : il comprend nombre de caractéristiques architecturales impressionnantes mais complètement inutiles.

Si un de vos PJ désire changer de carrière pour devenir Artisan (et même Maître Artisan), il est probable qu'il soit envoyé ici (mais voir page 16) pour les détails sur les Guildes de Middenheim).

35. Bureaux de la Kommission pour les Travaux Publics

C'est un bâtiment gris terne, quelconque, blotti dans un coin du MarktWeg. Voir page 16) pour les détails complets sur les aménagements et fonctions de la Kommission.

Il est notoire que la Kommission possède de nombreuses cartes des rues et égouts de la Cité, ainsi que les plans de nombre de bâtiments publics. Ils ne sont pas à la disposition du public, mais une lettre d'introduction— d'un Seigneur des Lois, par exemple — pourrait permettre de jeter un coup d'œil à quelques-unes des cartes les moins sensibles... politiquement parlant.

36. Bureaux de la Guilde des Engingneurs Nains

C'est un petit bâtiment discret sur la Wendenbahn à côté de la Chapelle de Grungni. Contrairement aux bureaux de la Guilde des Maçons et des Architectes, il n'est pas orné ou élaboré ; la Guilde des Engingneurs Nains ne compte que sur sa réputation. La plupart des Nains de la Cité en sont membres ; la Guilde tient évidemment à s'assurer qu'aucun Capon ne travaille à Middenheim. La Guilde des Engingneurs et la Chapelle de Grungni sont les deux foyers de la communauté Naine à Middenheim et ce sont des relais importants pour tout PJ Nain désirant faire son chemin dans la Cité. Contrairement aux Guildes d'Humains, les Nains accueilleront volontiers tout candidat (de leur race !) et seront toujours heureux de dispenser leur enseignement. L'accès au vaste ensemble de cartes et aux informations concernant les parties de la Cité Souterraine encore utilisées (voir page 61) ne leur sera accordé qu'au bout d'au moins un an de résidence dans la Cité.

37. Compagnie de Roulage Windhund (Façade pour la Main Pourpre)

Sous l'apparence de la Compagnie de Roulage Windhund, dirigée par Theodor Gluckstein, ce magasin d'apparence inoffensive est en réalité un des principaux centres de la Main Pourpre, du Culte de Tzeentch (voir pages 57-59).

Les visiteurs seront accueillis par Theodor, un homme d'âge certain, à l'apparence sévère, qui les informera que les carnets de la compagnie sont complets pour les six mois à venir. Il est vrai que des charrettes partent et arrivent régulièrement, mais leurs cargaisons sont toujours soit de la contrebande, soit une couverture pour recevoir ou envoyer des messages aux nombreuses cellules de la Secte dans L'Empire.

Quiconque observera le magasin durant quelques jours pourra également remarquer qu'un nombre surprenant de pigeons semble avoir élu domicile dans les avant-toits du bâtiment. En fait, ce sont des pigeons voyageurs que Theodor utilise pour rester en contact avec les autres adeptes du culte dans la Cité.

Theodor n'est pas le chef de cette opération. Cet honneur douteux appartient à un certain Salladh-bar le Grand — un Nécromant Arabe d'un âge indéterminé. Il a été engagé par la Secte pour faire des recherches sur la création de Zombies. Il a nombre de projets en cours ; actuellement, il travaille sur une forme d'animation de corps qui ne soit pas soumise à l'*Instabilité*. Il cherche aussi à créer des Zombies avec pouvoir de régénération et des "super-zombies" qui puissent apprendre des tâches simples et être laissés sans contrôle.

Il est bien approvisionné en sujets pour ses expériences grâce aux autres activités du Culte — ils font chanter des Alchimistes et des Apothicaires quand les leurs ne suffisent pas et utilisent des Trafiquants de cadavres et des Coupe-jarrets pour assurer un afflux constant de corps. L'opération est largement financée par le trafic d'esclaves. Des jeunes gens, aussi bien homme que femme, solitaires et sans attaches familiales, sont enlevés par la Secte, drogués et envoyés dans des tonneaux grâce à la section roulage de la compagnie. La Bretonnie constitue le plus gros marché, mais quelques victimes sont vendues à d'autres cultes...

En plus des conducteurs et des muletiers (tous adeptes du culte) que l'on peut voir travailler dans la cour durant le jour, la secte utilise les Zombies de Salladh-bar pour accomplir une grande part du travail la nuit. S'il vient à l'idée à quelqu'un de regarder par-dessus les portes de deux mètres quarante, il pourra voir justement trois ou quatre Zombies balayer la cour ou charger ou décharger une charrette.

Rencontres

D100 Jour	Nuit	Rencontre
01-20	01-10	Mendiant
21-60	11-30	Citoyen
61-65	-	Bateleur
66-67	31-70	Brigand
68-75	-	Colporteur
76-90	71-85	Laquais
91-95	86-00	Tire-laine
96-00	-	Ratier

J. Secteur Westor — Sudgarten

Le secteur Westor-Sudgarten s'étend de la Porte Ouest jusqu'à l'Allée Sudgarten et au Mórrspark, et, au sud, jusqu'au Grunpark. C'est une des quatre zones résidentielles bourgeoises de Middenheim et sa population comprend des artisans et des artistes en tous genres, aussi bien que des commerçants, quelques suivants des différents temples, et les employés des marchands et des différents corps de l'administration de la Cité.

La partie résidentielle est divisée en trois zones qui sont de plus en plus riches au fur et à mesure que l'on va d'est en ouest.

Les habitants donnent aussi au secteur le nom de "Coin Vert", étant donné qu'il comprend deux des quatre parcs publics de la Cité. Les rues sont étroites mais généralement propres, et les maisons sont des hôtels particuliers avec terrasse, de qualité moyenne et séparées par des boutiques et des ateliers.

Le jour, le secteur fourmille de citoyens vaquant à leurs affaires, de valets en courses, de commerçants en livraisons, de colporteurs vendant des marchandises au porte-à-porte et, de temps en temps, un musicien ambulant ou un mendiant. On peut rencontrer à l'occasion des voleurs et des tire-laines aux heures d'intense activité.



La nuit, il y a moins d'activité ; les gens vont et viennent, pour se rendre à une invitation à dîner ou pour aller faire une virée nocturne en ville ; les tire-laines sont un peu moins nombreux et l'on peut rencontrer à l'occasion une bande de brigands.

PATROUILLES DE LA GARDE

Les patrouilles de la Garde de la Cité ont lieu à 2-3 heures d'intervalle le jour, et toutes les 4-5 heures la nuit. 10% de ces patrouilles sont effectuées par des Unités d'Elite (page 91).

Emplacements

Mórrspark

Tout en étant un des quatre parcs publics de Middenheim, le Mórrspark est aussi le site de l'unique cimetière de la Cité. A cause du manque de place à Middenheim, seuls les gens très riches peuvent s'y offrir un morceau de terrain, et le parc est bordé au nord et à l'est par des mausolées de pierre appartenant aux familles les plus riches et les plus influentes de la Cité. Généralement, les citoyens moins aisés incinèrent leurs morts ou les enterrent hors de la Cité, à l'ombre du Fauschlag.

Le Grunpark

Le Grunpark est le plus petit des parcs publics de Middenheim et aussi le moins bien entretenu. Ce n'est pas que les gardiens négligent leur travail ici — c'est simplement dû au fait qu'au sud le parc est contigu au célèbre bas-quartier d'Ostwald (page38).

Le jour, le parc est assez plaisant pourvu que l'on reste sur l'allée principale et que l'on ne s'aventure pas trop dans les endroits écartés, où l'on risque de rencontrer des voyous venus d'Ostwald.

La nuit, toutefois, il est fréquenté par des bandes de jeunes venus d'Ostwald, qui peuvent être désagréables et même dangereux. Les maisons aux abords du Grunpark sont toutes entourées de hauts murs hérissés de tessons de verre, afin de décourager les cambrioleurs.

38. Temple de Shallya

Un temple formidablement beau, quoique pas très grand ; le bâtiment comprend des façades en marbre et de ravissantes fresques intérieures. La Grande Matriarche Isolde Begegnen, ses six clercs et deux médecins se tiennent ici en diverses occasions et il y a une petite infirmerie proche, où ils s'occupent de quelques malades

Le temple est renommé pour ses actions de bienfaisance envers les pauvres et beaucoup de gens du peuple viennent prier ici.

Les membres de la Guilde des Médecins sont des fidèles du Temple quoique, généralement, ils tiennent leurs services à l'écart du peuple — les clercs méprisent ce genre



d'attitude, mais comprennent qu'il est plus de leur intérêt de laisser libre cours à certaines petites vanités des médecins plutôt que d'affronter la Guilde. On remarque cependant l'absence au Temple du nouvel arrivant "Herr Doktor" Luigi Pavarotti (voir pages 11-15) ; Isolde se refuse à interpréter ceci comme un affront, mais ne cache pas sa curiosité quant au motif qui pousse cet éminent médecin à ne pas juger bon de rendre une simple visite de courtoisie au temple.

Les clercs du Temple de Shallya font aussi le tour des quartiers pauvres de la Cité, apportant du secours où ils peuvent. Dans de nombreux cas, ils peuvent circuler librement là où des citoyens de statut comparable n'oseraient pas se rendre— la pègre de la Cité les laisse tranquilles, car une attaque contre le Temple de Shallya ou son personnel ferait perdre à leurs instigateurs une grande part du soutien et de la bienveillance des classes populaires.

Tout en secourant les malades et les pauvres, le Temple de Shallya dirige aussi un petit orphelinat et une école (voir page 13)).

39. Temple de Myrmidia

C'est un petit Temple, sans caractéristique ni taille notable. C'est un bâtiment en pierre,relativement simple, qui comprend cependant deux grandes aiguilles à l'entrée. Le Temple a plusieurs centaines d'années et fut fondé par une unité de Mercenaires Tiléens qui servaient ici à l'Age des Trois Empereurs. Il n'y a que trois Clercs dont Uli Hanseher, qui dirige.

Peu d'habitants de Middenheim vénèrent Myrmidia mais le Temple paraît arriver à subvenir à ses besoins grâce aux offrandes laissées par les voyageurs venus du Sud, où son Culte est plus répandu. Les Trois Middenmarshalls (page 84) pratiquent ici de temps en temps, quoique leur principale dévotion soit, bien entendu, envers Ulric.

C'est le Général Schwermutt qui s'intéresse le plus au Culte de Myrmidia, car ses préceptes lui semblent complémentaires de ceux d'Ulric pour une approche parfaite et complète des sujets militaires, mais il ne renoncera jamais à l'une des deux divinités en faveur de l'autre. Une poignée de jeunes officiers de la garnison pratiquent également ici, mais le Temple restera toujours dans l'ombre de la divinité patronnale de la Cité.

40. L'Oratoire de Mórr

Petit et insignifiant, l'oratoire de Mórr se trouve près de l'entrée nord du Mórrspark. Il est bâti en simple pierre noire et ne comporte pas de décoration à l'intérieur exceptée une petite statue du dieu au-dessus de la porte d'entrée. Middenheim se vante de posséder six clercs de Mórr à temps complet, qui conduisent ici des services funéraires avant l'enterrement hors de la Cité ou dans le cimetière du Mórrspark ; le Clerc supérieur se nomme Albrecht Zimmermann.

Il y a 10% de probabilité pour qu'un service funéraire soit en cours ici à tout moment de la journée ; le défunt sera accompagné par 2D10 amis et parents et le service sera conduit par un Clerc de Mórr de niveau 1 à 3. Le niveau du Clerc accompagnateur dépendra du rang social du mort — Zimmermann, le seul Clerc de niveau 3, n'assiste qu'aux enterrements des nobles et de la haute bourgeoisie.

Le prix d'un enterrement varie selon l'élaboration. Une concession dans Mórrspark coûte au moins 100 CO, et probablement autant en pot-de-vin ; presque tout l'espace disponible est occupé par les concessions de familles et les mausolées des riches. Le service des Clercs et des Pleureuses s'échelonne de 10 à 100 CO et une pierre tombale ou tout autre monument coûte entre 20 et 200 CO (et aussi, probablement autant en pot-de-vin pour pouvoir l'ériger dans Mórrspark). L'enterrement des indigents est gratuit, mais consiste en une simple bénédiction du corps par un Clerc de Mórr avant qu'il soit jeté des murs de la Cité à la Falaise des Soupirs. Ceux qui ne peuvent se permettre un enterrement dans Mórrspark font généralement incinérer leurs morts dans les Flammes Eternelles du Temple (pour un prix de 25 CO, plus le prix de la surveillance par les clercs, ainsi que quelques pots-de-vin nécessaires pour permettre l'enterrement ou la dispersion des cendres dans Mórrspark), ou bien ils les enterrent en dehors de la Cité, à la lisière de la forêt (pour 10 CO, plus le prix des clercs et des pleureuses).

41. L'Ane Rieur

(RESTAURANT/CABARET/BAR)

L'Ane Rieur est un restaurant et cabaret, tenu par Hans et Wanda Kaltenbrunner, mari et femme de vingt-cinq ans environ. Ils se sont rencontrés et mariés lors de leurs études au Collège de Théologie (page 44).Ils ont vu dans ce travail une manière de gagner leur vie tout en profitant de la vie estudiantine.

L'Ane Rieur est très en vogue parmi les jeunes gens à la mode — qui viennent ici pour être vus par leurs pairs et pour boire des cocktails toujours plus dangereux et plus extravagants. La plupart des autres habitués sont des érudits et des pseudo-intellectuels du Secteur de Freiburg (page 42). Il vient au deuxième rang derrière la Chute du Templier (page 42) en tant qu'endroit à la mode, mais les clients habituels soutiennent que l'atmosphère est plus détendue et amicale à l'Ane Rieur.

Seuls les membres et leurs invités sont admis ; l'adhésion coûte 55 CO, quoique l'adhésion pour un seul soir soit possible, à l'entrée, pour 5 CO. Les invités des membres à part entière peuvent être admis en payant un droit d'entrée d'1 CO ; les membres d'un soir ne peuvent pas amener d'invités.

Mis à part son bar de cocktails généreusement garni, l'Ane Rieur est renommé pour son cabaret, qui présente des satires gaies et souvent calomnieuses sur les personnalités éminentes de la Cité. Actuellement, ce sont le Baron Stefan et son médecin Tiléen qui sont raillés cruellement sur scène (quoiqu'ils ne soient pas cités nommément, bien entendu) et, peu après l'arrivée des PJ dans le club, un imitateur de talent montera sur scène, en chantant une chansonnette grossière qui débute par ces mots : «Je suis Gotthard Goebbels, comment allez-vous, j'escroque tous les marchands et je suis ici pour vous tromper aussi».

Ce cabaret peut être une manière utile et amusante de divulguer aux joueurs des informations sur les principales personnalités publiques ; remarquez, toutefois, que l'on ne peut donner que des informations "notoires" de cette manière.



Rencontres

Quartiers Résidentiels/ Grunpark

Jet D100

Jour	**Nuit**	**Rencontre**
01-10	01-05	Mendiant
11-55	06-60	Citoyen
56-65	61-65	Bateleur
-	66-75	Brigand
66-75	76-80	Colporteur
76-85	81-85	Gardien de Parc
86-95	86-90	Tire-laine
96-00	91-00	Bande des Rues

Mórrspark

D100

Jour	**Nuit**	**Rencontre**
01-05	01-10	Mendiant
06-70	11-60	Citoyen
-	61-75	Brigand
71-80	-	Convoi funéraire
-	76-85	Trafiquant de cadavres
81-90	86-90	Colporteur
91-95	91-95	Gardien de Parc
96-00	96-00	Tire-laine

K. Le Secteur Geldmund — Kaufseit — Brotkopfs

Ces trois zones forment le centre commercial de Middenheim. La plupart des marchandises entrant et sortant de la Cité passent quelque temps dans les grands entrepôts qui encadrent le Sudetenweg, et il y a nombre d'ateliers d'artisans et de maisons de commerces de toutes tailles dans les deux secteurs de Brotkopfs et de Kaufseit. De l'autre côté de la Zellautstrasse, à partir du Kaufseit se trouve le secteur Geldmund où vivent de nombreux marchands et quelques-uns des érudits et des artisans les plus fortunés.

Brotkopfs et Kaufseit

Les quartiers de Brotkopfs et Kaufseit abritent les bureaux et les entrepôts des maisons de commerce de la Cité, ainsi que quelques maisons, ateliers et tavernes de qualité moyenne. La plupart des bâtiments sont en pierre ou du moins recouverts de pierre et n'ont jamais plus d'un étage. Les entrepôts bordent le Sudetenweg, avec de larges chemins d'accès permettant de se rendre facilement à la Porte Sud. Derrière les entrepôts, les deux quartiers forment un réseau de rues étroites mais bien entretenues.

Le jour, la zone fourmille de scribes, d'employés et de laquais vaquant à leurs occupations.

La nuit, la zone est pratiquement déserte et les brigands et les patrouilles constituent pratiquement les seules rencontres dans les rues.

Geldmund

Le quartier de Geldmund est une zone résidentielle, où quelques marchands et quelques-uns des érudits et des artisans les plus aisés possèdent de grands hôtels particuliers, impressionnants, bâtis sur un ou deux étages. Les rues sont larges et bordées d'arbres, mais quoique les maisons soient vastes, il n'y a pas de place pour des jardins ou autre chose de ce genre. Geldmund rivalise avec le secteur de Grafsmund en tant que zone d'habitation à la mode, mais est considéré par les hautes sphères de la société comme un endroit pour les *nouveaux riches* plutôt que pour la noblesse "à proprement parler".

Le jour, le quartier est peuplé de domestiques effectuant diverses courses, de commerçants livrant leurs marchandises et de colporteurs proposant leurs produits au porte-à-porte.

La nuit, les rencontres principales seront des groupes de riches citoyens — sur le point de sortir ou de retour, selon l'heure — ou des patrouilles de la Garde. Grâce au zèle de la Garde, Les brigands sont assez rares dans le secteur Geldmund lui-même. Certains essaieront d'attraper d'éventuelles victimes aux abords du quartier, mais il peut y avoir, à l'occasion, un groupe plus audacieux dans Geldmund même.

Patrouilles de la Garde

Les patrouilles de la Garde de la Cité ont lieu à 2-3 heures d'intervalle jour et nuit. Dans le quartier de Geldmund, 20% des patrouilles sont des unités d'Elite, alors qu'ailleurs le pourcentage est de 10% (voir page 91).

Emplacements

42. La Complainte du Ciel

(Cabaret/bar)

Tenu par Martina Graf (une brune agressive d'allure masculine), cet endroit est cher — l'adhésion coûte 60 CO par an, quoique durant la semaine du Carnaval, des visiteurs puissent être admis (4 CO par personne et par nuit).

Les membres inscrits peuvent amener des invités (selon votre bon vouloir : lorsque les PJ se lient avec un PNJ qui convient, ils peuvent être invités). Le club possède une petite salle de jeu (non truquée, les joueurs jouent les uns contre les autres, pas contre la maison, mais il y a un droit d'admission supplémentaire de 2 CO) et, tard dans la soirée, des Elfes ménestrels jouent ici (plutôt bien — Rallane le Ménestrel de la Cour joue parfois lui-même). Les Nains *ne* sont *pas* admis !

43. Les Armes du Templier

(Auberge)

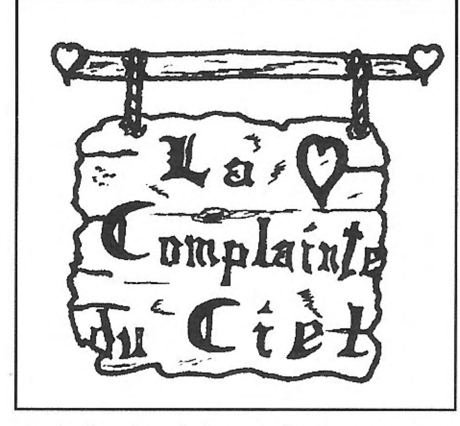
Prix : depuis 1 CO (Chambre simple, sans repas) jusqu'à 3 CO 12/6 (Chambre Multiple pour 4 personnes, pension complète)

Personnel : 3 plus les propriétaires

Chambres6 Simples, 10 Doubles, 10 Multiples

Les Armes du Templier est une auberge à deux étages de qualité moyenne, tenue par Uli Breitner et 3 employés. C'est un endroit simple mais gai, ouvert de 8 heures du matin jusqu'à minuit. Bien qu'elle n'ait pas sa propre écurie, Uli a un accord avec Reiner Staller, le propriétaire des Ecuries de Chevaux de Louage Staller, quelques portes plus loin (emplacement 4, ci-dessous), afin que le logement des chevaux soit compris dans le prix de la chambre.

Au-dessus de la porte pend un bouclier orné d'un Templier en Armure de l'Ordre du Loup Blanc sur un cheval entièrement caparaçonné, chargeant lance pointée. Le dessin se poursuit à l'intérieur de l'auberge. Une armure de plates complète est accrochée à



un râtelier dans le bar et diverses armes — épées à deux mains, fléaux et une lance peinte en couleurs criardes — sont accrochées aux murs.

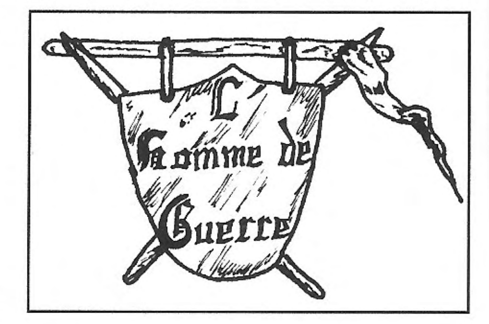
Les armes et l'armure ne sont que des objets d'exposition factices et ne sont pas destinées à être utilisées ; Uli et son personnel s'offenseraient gravement si quelqu'un tripatouillait le décor de l'auberge, et appeleraient la Garde si des troubles graves survenaient. Si les personnages insistent pour essayer de voler quelque chose et s'enfuir avec immédiatement, ils s'apercevront que les armes leur imposent un modificateur d'attaque de - 30 et donnent - 3 aux dégâts. L'armure donne la même protection qu'une armure de cuir, tout en étant aussi encombrante qu'une armure de plates.

44. L'Homme de Guerre

(Restaurant/bar)

C'est un restaurant-bar, tenu par le Capitaine Johannes Moesenleicher, connu par tous sans exception comme "Cap'n Jan", avec quatre employés. Cap'n Jan est un homme puissamment bâti, approchant la cinquantaine, avec une chevelure grisonnante et une courte barbe. C'est l'incarnation même de l'hôte cordial, avec son visage rougeaud et gai et sa voix retentissante.

Le thème dominant est la navigation ; une proue de bateau —complète avec une sirène peinte en figure de proue — est accrochée au-dessus de la porte ; à l'intérieur des peintures représentant des bateaux et des scènes nautiques sont suspendues et une roue de gouvernail est clouée en haut derrière le bar. Cap'n Jan a passé quinze ans sur les mers, et possède une réserve inépuisable d'histoires invraisemblables sur ses voyages et les endroits qu'il a vu. Dans une cage en cuivre, au bout du bar, se trouve Plumes, un grand



perroquet vert à l'aspect malveillant ramené d'une contrée étrangère ; c'est une bête vicieuse, doté d'un répertoire d'injures dont n'importe quel client de l'auberge serait fier et il essaie de couper tous les doigts qu'il peut atteindre à travers les barreaux de la cage.

L'Homme de Guerre a une bonne table et une excellente cave, et Cap'n Jan possède une petite réserve de rhum Wastelandais *Alte Geheerentode,* obtenue grâce à un vieil ami de Marienburg. Il est réservé aux clients "particuliers" — amis personnels d'Heinrich, ou à tout marin qui passe la porte.

L'Homme de Guerre offre aussi des divertissements impromptus dans la soirée. Cap'n Jan possède un certain nombre d'amis à l'Opéra qui viennent ici régulièrement, et Hartwig Steckel, le chef barman, est un violoniste très talentueux. Il n'est donc pas rare que les clients revivent les grands moments du dernier opéra durant une soirée. Quoique l'Homme de Guerre ne soit pas aussi en vogue que la Chute du Templier (page 42), disons-le, c'est un endroit agréable et pittoresque pour passer une soirée. La clientèle est représentative des classes bourgeoises, et toutes les races et professions sont représentées.

45. La Guilde des Marchands

La Guilde des Marchands est un impressionnant bâtiment de deux étages, avec une décoration recherchée, en stuc, de style Tiléen. Toutes les entreprises de commerce de la Cité possèdent des bureaux ici, et c'est le théâtre de nombreux contrats privés qui influencent toute l'économie de Middenheim et des contrées environnantes.

Le président de la Guilde, Herr Gotthard Goebbels, outre le fait qu'il est le Convenor de la Kommission pour le Commerce, les Métiers et les Impôts, est un membre important du Sceptre de Jade — une secte du chaos voué à l'adoration de Slaanesh (voir page 59).

46. Bureaux de la Kommission pour le Commerce, les Métiers et les Impôts

Cet imposant bâtiment de deux étages était prévu à l'origine pour abriter cette Kommission qui allait «châtrer ces damnés marchands» (selon les termes même du Graf Rudolf). Toutefois, aujourd'hui, son bureau dirigeant comprend presque exclusivement des marchands. Il n'est pas surprenant que ses activités se réduisent à avaliser les demandes de leurs confrères.

Les membres du "comité général" de la Kommission comprennent cependant des représentants de nombreuses guildes, de sorte que la chambre des débats du bâtiment leur fournit un forum de "discussion sur les sujets d'intérêt mutuel".

Comme les autres Kommissions, elle est ouverte au public. Il y a toujours un certain nombre d'employés au travail dont la première tâche semble être de décourager les commerçants indépendants. Cela se fait presque tout seul en présentant au candidat plein d'espoir des piles de formulaires incompréhensibles à compléter avant qu'une autorisation de vente puisse être accordée.

47. Les Ecuries de Staller

Tenues par Hans Staller, ces écuries offrent un logement pour les chevaux (Staller a un accord avec les propriétaires des Armes du Templier — voir ci-dessus), et héberge les chevaux pour 5 CO par jour, après dépôt d'une caution de 50 CO.

48. Bureaux des Diligences du Loup Courant

Les Diligences du Loup Courant est l'une des deux compagnies de diligences situées à Middenheim, et il existe une grande rivalité entre elle et les *Diligences de la Tour de Roc.* Les bureaux de la compagnie sont situés sur le Sudetenweg, et la cour arrière comprend une petite forge, une écurie pour douze chevaux, et assez de place pour parquer trois ou quatre diligences en même temps.

Les diligences du Loup Courant font le service entre Marienburg et le Nord de L'Empire, laissant Altdorf et le sud à sa rivale.

Rencontres

Brotkopfs et Kaufseit

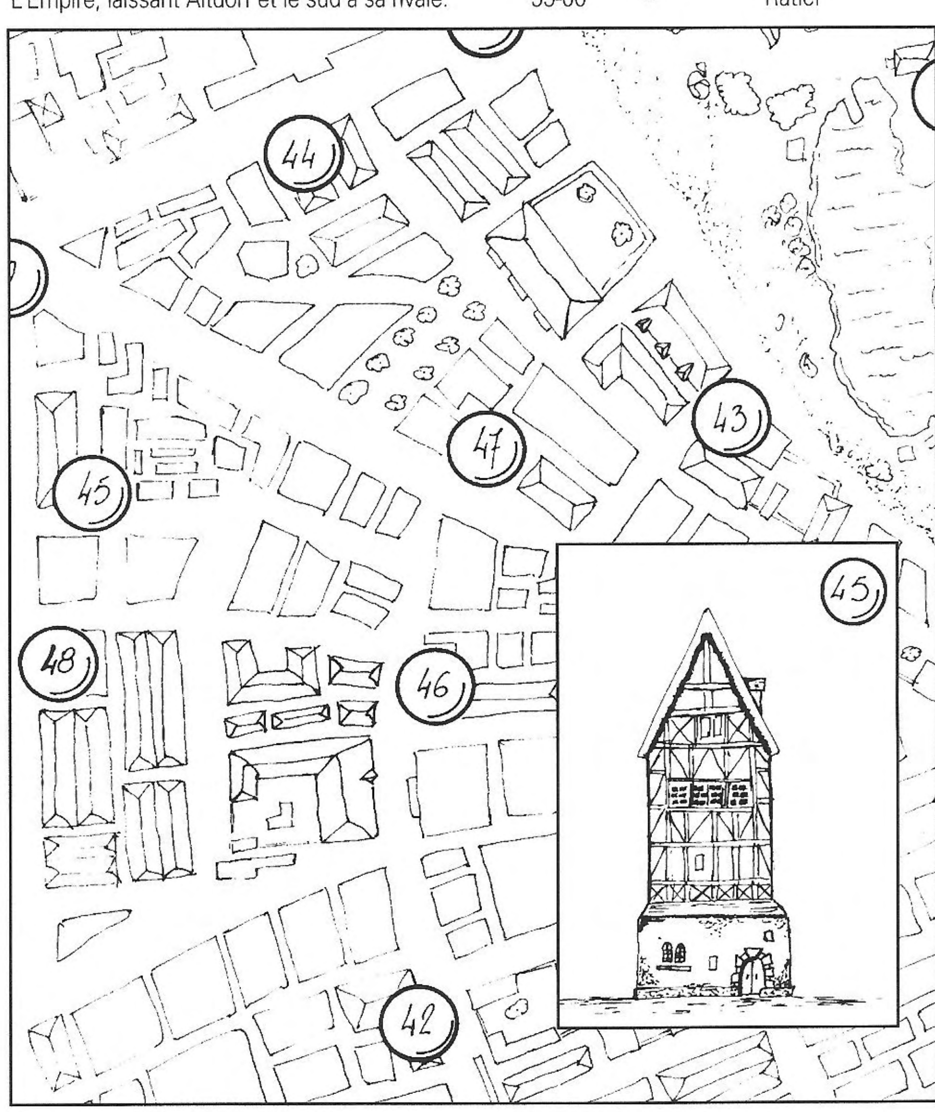
D100

Jour	Nuit	Rencontre
01-20	01-10	Mendiant
21-60	11-30	Citoyen
61-65	-	Bateleur
66-67	31-70	Brigand
68-75	-	Colporteur
76-90	71-85	Laquais
91-95	86-00	Tire-laine
96-00	-	Ratier

Geldmund

D100

Jour	Nuit	Rencontre
01-20	01-05	Mendiant
21-60	06-40	Citoyen
61-65	-	Bateleur
-	41-50	Brigand
66-80	-	Colporteur
81-95	51-70	Laquais
96-98	71-75	Tire-laine
-	76-00	Viveur
99-00	-	Ratier



Rencontres dans Middenheim

Utilisation des Tables de Rencontres par Secteur

Les tables de rencontres situées à la fin de chaque secteur sont conçues pour être utilisées lorsque les aventuriers entrent réellement en contact avec une personne en particulier, plutôt que lorsqu'ils se contentent d'observer autour d'eux. Lorsqu'ils demandent une direction ou un renseignement, par exemple, ou lorsque vous décidez qu'il doit leur arriver quelque chose qui n'était pas prévu dans la ligne directrice de votre aventure. Utilisez les notes fournies à la fin de chaque description de secteur pour mettre en place la scène et créer l'atmosphère. Il n' est pas nécessaire de faire des dizaines de jets sur la table de rencontre correspondante pour déterminer ce "bruit de fond".

Le *Répertoire Géographique* comprend des tables de rencontres qui vous fournissent une source de rencontres immédiates lorsque vous en avez besoin ; vous pouvez soit en choisir une dans la table, soit en créer une au hasard, selon votre préférence. Vous pouvez, bien sûr, ignorer les deux solutions et improviser des rencontres à votre gré, en utilisant les notes sur la population de chaque secteur comme guide.

Les notes qui suivent expliquent les éléments des tables de rencontres, vous donnant une idée de ce que les gens font à l'instant où a lieu la rencontre. Rappelez-vous que les PNJ ne se promènent pas avec des petites étiquettes indiquant leur carrière. Ne donnez pas aux joueurs trop d'informations à première vue sur un PNJ rencontré — généralement seul son âge, son sexe et sa classe sociale approximative seront apparents. Mis à part, bien entendu, les Gardes, Gardiens de Parcs et autres dont la tenue reflète la carrière.

PROFILS DES PNJ

Les Profils des personnages des quelques pages qui suivent doivent être considérées comme des "squelettes". Vous êtes libre de leur donner "vie" selon l'avancement de votre campagne. La plupart du temps, vous aurez à peine besoin d'y jeter un coup d'œil. Cependant, si vos Personnages-Joueurs ont déjà accompli trois ou quatre carrières, ils auront certainement des Profils bien supérieurs à ceux donnés ici. Dans ce cas, considérez tous les profils des PNJ comme des *minimums* — les PJ auront l'air probablement plus endurci, pour ne pas dire héroïque, de vrais aventuriers, et donc la plupart des voyous seront très prudents et les éviteront. D'un autre côté, ils représenteront un défi pour un Tire-laine expérimenté, par exemple, aussi augmentez la **Dex** de tout PNJ qui décide de tenter sa chance. De même, si des victoires faciles lors de précédentes rencontres avec des bandits de Middenheim encouragent les aventuriers à sortir leurs armes à la moindre occasion, faites les tomber sur de *véritables* brutes ; des PNJ qui ont accompli autant de carrières qu'eux.

Notes de Rencontres

Acheteur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	3	4	8	50	1	30	50	50	40	40	30

COMPÉTENCES

Alphabétisation ; Calcul Mental ; Commerce ; Evaluation ; Langage Secret - Guilde ; Numismatique

POSSESSIONS

Livre d'achats ; Bourse contenant jusqu'à 50 CO

Les acheteurs sont mandatés par des entreprises commerciales, des tavernes et des restaurants, et par le Palais, pour acheter des marchandises en gros. Ils sortent généralement de bonne heure pour trouver les meilleurs produits. Les acheteurs sont très professionnels et ne perdront pas de temps à discuter avec des aventuriers. La plupart des acheteurs seront accompagnés de 1D6 porteurs, avec ou sans charrette à bras. Ceux du Palais seront aussi suivis d'un scribe, portant une bourse et un grand livre d'achats, et de 1D3 Gardes-du-Corps.

Agitateur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	35	3	4	6	30	1	35	25	25	30	30	35

COMPÉTENCES

Alphabétisation ; Eloquence

POSSESSIONS

Arme Simple ; Veste de Cuir (O/1 PA, Tronc/bras) ; Tracts ; 2D6 Pistoles

Les agitateurs seront souvent au centre d'un groupe de citoyens, discourant sur le montant des impôts, l'attitude de la Garde, l'état des égouts, ou tout autre sujet de plainte. Certains Prêtres d'Ulric louaient les services d'agitateurs pour susciter des sentiments hostiles envers Sigmar (voir page 11).

Si le sujet est particulièrement épineux, une patrouille de Garde peut arriver et disperser la foule. Ils peuvent tenter d'arrêter l'agitateur, ou simplement faire partir tout le monde. Il y a de fortes chances pour qu'un ou plusieurs Tire-laines (page 56) soient en action dans la foule.

Avoué

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	3	3	6	35	1	35	30	40	35	30	35

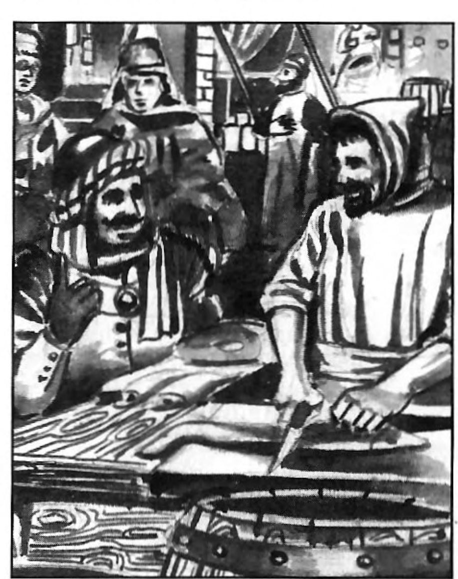
COMPÉTENCES

Alphabétisation ; Eloquence ; Etiquette ; Langage Secret - Classique ; Législations ; Pictographie - Avoués

POSSESSIONS

Arme Simple ; Postiche et toge ; 10D6 CO

On ne rencontre que très rarement des Avoués dans les rues, car ils préfèrent passer le moins de temps possible en dehors de leurs bureaux. On peut les voir seuls ou en groupes de 1D4, et un Avoué seul peut être accompagné d'un garde du corps (profil ci-dessus) et/ou de 1D3 de jeunes scribes (utilisez le profil du *Laquais*). Ils ne daigneront pas s'arrêter et parler avec les gens dans la rue, sauf circonstances exceptionnelles.



Bandes des Rues

On ne les rencontre vraiment que dans Ostwald, l'Altquartier et leurs environs immédiats. Elles se composent de 2D6 jeunes gens (utilisez le Profil d'*Homme de main* — ci-dessous), revêtus de "l'uniforme" distinctif de la bande et armés de couteaux, de gourdins ; parfois d'épées. Ce qui les intéresse principalement, c'est de se conduire en brutes et d'effrayer les citoyens isolés, avec une agression de temps en temps. Ces bandes constituent un terrain de recrutement pour les racketteurs de la cité, leurs membres agissant souvent comme guetteurs, indicateurs ou porteurs pour de petites courses.

Bateleur (Troubadour)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	3	3	8	30	1	45	30	30	30	30	45

Compétences
Chant ; Musique

Possessions
Flûtes de Pan, **ou** flûte, **ou** mandoline ; chapeau ; petite boîte contenant 1D4 CO et 3D6 Pistoles en petite monnaie.

Les bateleurs sont généralement des musiciens isolés essayant de se faire un peu d'argent en se produisant sur les marchés ou au coin des rues. Le profil ci-dessus est pour un Troubadour ; les autres genres de bateleurs ont un profil similaire, des compétences correspondantes et les possessions relevées dans **WJRF**, page 23. Vous pouvez choisir un genre de bateleur dans la liste du livre de règles, ou le créer au hasard à partir de la table suivante :

D100	Genre	Nombre
01-05	Acrobate	D3
06-10	Artiste de l'Evasion	1 + assistant
11-20	Cracheur de Feu	1
21-25	Diseur de Bonne Aventure	1
26-30	Jongleur	1
31-45	Barbouilleur de Trottoir	1
46-65	Montreur de chien Savant	1
66-70	Homme fort	1
71-00	Troubadour	D3

Brigand

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	35	4	3	8	40	1	30	30	30	35	30	30

Compétences
Coups Assommants ; Déplacement silencieux (urbain)

Possessions
Gourdin ; Manteau à capuchon ; Veste en Cuir (0/1 PA, Tronc/bras) ; Dague ; 1D3 CO, 2D6 pistoles

Les brigands se cachent dans plus d'une ruelle sombre, attendant de bondir sur des passants insouciants. Leur tactique est grossière mais efficace, et ils n'attaquent jamais à moins d'être en nombre supérieur d'un ou deux sur leurs victimes — ou plus si les victimes éventuelles sont armées. On rencontre généralement les brigands en bandes de 2D6.

Charlatan

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	3	3	8	30	1	40	30	35	30	30	45

Compétences
Baratin ; Escamotage ; Evaluation ; Sens de la répartie

Possessions
3D10 bouteilles de poudre et d'eau colorée; Faux diplômes ; 1D6 + 20 CO

On peut rencontrer des Charlatans vendant leurs marchandises sur les marchés ou dans les rues de la Cité ; certains ont en fait monté de petites échoppes où ils vendent de faux traitements médicaux et autres préparations du même genre. Quelques-uns peuvent même avoir quelques compétences véritablement utiles et/ou des objets à vendre, acquis dans une précédente carrière.

Citoyen

Vous trouverez ici les Profils de trois types de Citoyen. Vous pouvez choisir celui qu'il convient d'utiliser selon le genre de secteur où la rencontre a lieu, ou bien jeter 1D6 (1-2 : Riche ; 2-3 : Bourgeois ; 5-6 : Peuple)

Citoyen Riche

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	5	30	1	30	45	35	30	40	45

Compétences
Commerce ; Evaluation ; 50 % de chance d'Etiquette ; 10 % chance de Sens de la Répartie

Possessions
Dague (**I** +10, D -2, Prd -20) ; Epée d'Escrime ; Bourse avec 2D10 CO et 2D10 Pistoles ; 25 % de chance d'un laquais portant le panier à provisions



Citoyen Bourgeois

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	4	3	5	30	1	30	35	35	30	40	40

Compétences
Commerce ; Evaluation ; 33 % de chance d'une Compétence d'Artisanat ; 25 % de chance de Spécialisation — Armes d'Escrime

Possessions
Dague (**I** +10 I, D -2, Prd -20) ; Epée d'Escrime (s'il possède la compétence appropriée) ; Bourse avec 1D6 CO et 1D10 Pistoles ; 50 % de chance d'un sac à provisions

Citoyen Pauvre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	3	3	5	30	1	30	25	25	30	30	30

Compétences
Commerce ; Evaluation

Possessions
Dague (**I** +10, D -2, Prd -20) **ou** Bâton ; 1D10 Pistoles, 6D6 Sous

Les citoyens seront des maîtres de maison et des serviteurs normaux, parcourant le marché pour acheter de la nourriture ou autres choses indispensables. Ils se méfieront généralement de quiconque leur posera des questions et ne voudront être mêlés à *rien*. On peut les rencontrer isolés ou en groupes de 1D3. Les Citoyens Riches seront toujours accompagnés de 1D3 Gardes du Corps (profil ci-dessus).

Clerc (1er niveau)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	3	3	8	40	1	30	30	35	40	40	35

Compétences
Alphabétisation ; Connaissance des Parchemins ; Eloquence ; Incantations (Cléricales 1) ; Langage Secret — Classique ; Langue Hermétique — Magikane ; Méditation ; Théologie ; *plus* les compétences correspondant à la divinité (voir **WJRF**, pages 193-210).

Dans une Cité avec 2 Electeurs, où l'un est aussi le chef de son Culte, on trouve un nombre assez respectable de Clercs. 30 % de ceux rencontrés seront en visite dans la ville — venus pour une tâche officielle pour leur Culte, pour demander une conseil, ou simplement pour prier pour une promotion au grand Temple.

Colporteur/Démarcheur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	35	3	3	8	40	1	30	25	30	25	30	45

Compétences
Baratin ; Commerce

Possessions
Plateaux en balance sur les épaules ou bien un grand sac contenant les marchandises ; Bourse avec 3D6 CO en monnaie

Ces Colporteurs sont des vendeurs ambulants, vendant n'importe quoi, des tartes chaudes aussi bien que des textes religieux tout en se promenant sur les marchés ou d'autres zones animées.

Certains d'entre eux, spécialement ceux qui vendent des remèdes à base d'herbes et des porte-bonheurs, ont 10 % de chances d'être des Charlatans, dont les marchandises sont sans valeur (un Test d'*Estimation* vous le révélera). Les Colporteurs sont presque toujours seuls. Les listes et les prix des objets qu'ils vendent se trouvent page 70).

Convoi Funéraire

On ne voit de convois funéraires que dans les environs immédiats de Mórrspark (page 47).

Ils se composent généralement d'un cortège de 2D6 +2 personnes, d'un Clerc de Mórr et, bien sûr, du défunt. Le niveau du Clerc varie en fonction du rang social du défunt, comme il est expliqué dans la description de l'Oratoire de Mórr (emplacement 40, page 48).

Erudit

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	7	30	1	45	35	65	40	60	40

Compétences
Alphabétisation ; Astronomie ; Cartographie ; Connaissance des Runes ; Histoire ; Identification des Plantes ; Langage Secret — Classique ; Langue Etrangère — Choix du MJ ; Langue Hermétique - Magikane ; Linguistique ; Numismatique ; Sens de la Magie

Possessions
Epée ; Matériel d'écriture ; 2D10 Livres ; 2D10 CO, 2D10 Pistoles

On les rencontre la plupart du temps dans Freiburg et les zones environnantes. Beaucoup occupent un poste sûr au Collège de Théologie (emplacement 32, voir page 44), tandis que d'autres subviennent à leurs besoins en donnant des leçons particulières aux enfants des nobles.

On peut les rencontrer seuls, se rendant à un travail ou à un autre, ou bien ils peuvent être accompagnés de 1D3 Estudiants ou enfants, et marcher tout en leur expliquant un point ésotérique. Ils peuvent être heureux de s'arrêter et de parler aux personnages — surtout si l'un d'entre eux peut prouver qu'il a au moins une connaissance pratique sur un des sujets préférés de l'érudit — ou bien repousser toute question d'une réplique cinglante.

Estudiants

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	3	3	7	40	1	30	25	45	40	35	40

Compétences
Alphabétisation ; Langage Hermétique - Magikane ; Langage Secret —Classique ; 25 % de chance de Résistance à l'Alcool ; 1D4 de Compétences de connaissance

Possessions
Arme simple ; Livres ; Matériel d'écriture ; 2D10 Pistoles

On rencontre les étudiants dans les mêmes zones que les érudits (voir ci-dessus), mais leurs activités diffèrent souvent quelque peu. Le jour, ils peuvent circuler entre leur logement et la résidence de leur tuteur, ou bien boire du vin et parler d'art dans l'une des nombreuses buvettes de Freiburg. La nuit, on les trouve souvent en groupes de 2D6, en ville avec un comportement légèrement différent des viveurs.

Fonctionnaire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	5	40	1	30	30	35	65	29	29

Compétences
Alphabétisation ; Baratin ; Etiquette ; Langage Secret - Classique ; 50 % de chance de Langue Etrangère

Possessions
Habits élégants ; Plume d'oie, Vélin, Encres ; 50 % de chance de Références Universitaires (50 % de chance qu'elles soient fausses) ; 2D6 CO

Les fonctionnaires sont employés en tant que préposés et scribes par les nombreuses Kommissions de la Cité (page 16). On les trouvera normalement derrière des bureaux de renseignements, mais on peut aussi les voir dans les rues des secteurs adéquats. Ils sont pleins de suffisance envers les gens, détestent qu'on les fasse attendre, mais insistent pour faire attendre les personnes désirant *les* voir. Ils prononcent des phrases étranges, convolutées, émaillées de termes juridiques, remplies de propositions subordonnées et relatives, reliées par des expressions telles que "jusqu'ici", "pour autant", "sur ce point suivant" etc.

Garde du Corps

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	25	4	3	8	40	1	30	35	25	35	30	30

Compétences
Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Spécialisation — Armes de Poing

Possessions
Veste de Cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; Coup-de-Poing ; Dague (**I** +10, D - 2, Prd -20) ou Gourdin ; 50 % de chance de 1-2 CO, 1 D10 + 10 Pistoles ; 50 % de chance d'un bouclier

Les Gardes du corps se trouvent souvent en couverture de citoyens aisés.

Gardien de Parc

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	30	4	3	8	31	1	30	40	30	40	25	30

Compétences
Coups Assommants ; les autres au gré du MJ

Possessions
Veste de Cuir (0/1 PA, Tronc/bras) ; Arme Simple ; Livrée ; Solide canne (considérée comme Gourdin) ; 2D6 Pistoles.

On peut trouver des Gardiens de Parcs dans les parcs de la Cité la plupart du temps. Ce sont souvent des membres de la Garde de la Cité à la retraite, et leur travail consiste à éviter les détritus, le vandalisme, les comportements tapageurs et autres faits indésirables. Ils portent une livrée distinctive, avec un badge en métal portant les armoiries de la Cité, et on les rencontre seuls durant le jour et en groupes 1D3 + 1 la nuit. Si on les aborde comme il convient, ils répondront à des questions sur la Cité et les parcs, indiqueront des directions, etc., mais généralement ne s'abaisseront pas à des ragots sur les dignitaires importants de la Cité. Ils sont rudes avec les gens du peuple, mais traiteront les gens d'apparence riche avec une grande déférence.

Guide-Racoleur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	3	3	8	40	1	35	30	30	35	30	50

Compétences
Bagarre ; Corruption ; Langage Secret — Jargon des Voleurs ; 25 % de chance de Sens de la Répartie

Possessions
Arme simple ; Veste en Cuir (0/1 PA, Tronc/bras) ; 1D6 CO

Les Guides-racoleurs traîneront aux coins de rues, abordant toute personne à l'apparence riche pour lui offrir leurs services de guide dans les diverses distractions douteuses proposées dans le secteur..

Certains sont ligués avec des bandes de Brigands ou des Coupe-Jarrets, et conduisent leurs "clients" dans des pièges, tandis que d'autres reçoivent des commissions de diverses tavernes pour faire venir des clients. Généralement, on rencontre les Guides-racoleurs seuls.

Homme de Main

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	25	3	4	7	30	1	25	35	25	30	30	25

Compétences
25% de chances de Bagarre ; 25 % de chances de Coups Puissants

Possessions
Gilet en Cuir ; Dague ou Gourdin ; 2D6 Pistoles

Ces brutes se promènent dans la cité en groupes chahuteurs avec pour but de se saouler, de débuter un combat, ou généralement d'être bruyants et déplaisants.

Ils crieront des calembours grossiers à toute personne non-humaine rencontrée et prendront un malin plaisir à brocarder les patrouilles de Garde. Un groupe typique d'Hommes de main s'élève à 1D6 + 6.

Hooligan (Supporter de Rotzball)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	35	4	3	7	40	1	35	25	20	35	30	25

Compétences

Résistance à l'Alcool ; 25 % de chances d'une Violence Forcenée, 25 % de chances d'Adresse au Tir ; 25 % de chances de Bagarre ; 25 % de chances de Lutte

Possessions

Dague (I +10, D -2, Prd -20) ; Bâton ; 1D6 Bouteilles vides ; 1D6 Grosses pierres ; 1D3 Bouteilles de bière ; Longue écharpe en laine ; Crécelle en bois ; Tarte à la viande ; 2D10 Pistoles

Les Hooligans apparaissent comme par magie, quand et là où a lieu un match de Rotzball. Ils se prétendent "experts" du jeu dans ses moindres détails, mais cela parait difficile à admettre, car ils sont souvent trop ivres pour pouvoir se concentrer sur l'action et, souvent, ils passent la plus grande partie du match à se battre entre eux. Il est sage de les éviter, tout particulièrement quand leur équipe a perdu ! Les Hooligans ne circulent jamais seuls, mais toujours en groupes de 1D4 +1 ou plus. Après un match, ils seront toujours ivres (diminuez de moitié les chiffres des pourcentages du Profil).

Ivrogne

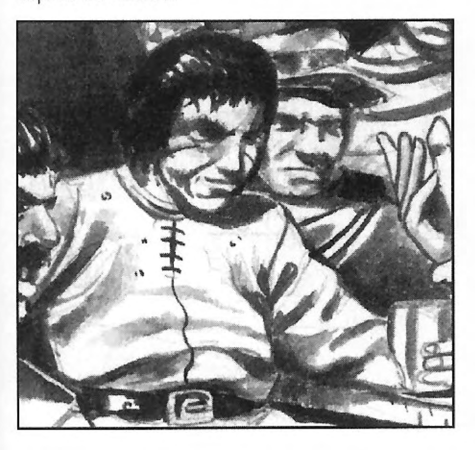
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	16	16	3	3	6	16	1	16	16	16	16	16	16

*Toutes les caractéristiques en pourcentage sont réduites de moitié à cause des effets de l'alcool.

Compétences:

Au gré du MJ.

Les ivrognes ne sont que de simples citoyens, de diverses catégories, qui ont bu plus que de raison. Un Test (secret) de Soc pourra vous renseigner sur l'attitude de l'ivrogne. Il pourrait tout aussi bien embrasser un PJ comme s'(il s'agit d'un vieux camarades, l'injurier de façon incohérente et injustifiée, ou encore se jeter agressivement sur lui. Les Ivrognes se rencontrent seuls ou en groupes de 1D6 individus. Si nécessaire vous pouvez consulter les profils des citoyens en réduisant les % de caractéristiques de moitié.



Laquais

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	3	3	6	30	1	30	25	30	30	30	30

Compétences et Possessions

Au gré du MJ

Les laquais se trouvent dans n'importe quelle partie de la Cité où les gens ont les moyens. Ils peuvent servir dans une maison bourgeoise ou noble, ou comme apprentis chez un artisan, ou encore comme jeunes scribes dans une entreprise commerciale ou dans les bureaux d'une des Kommissions de la Cité. En dépit de leurs divers passés, les laquais ont tous un point commun — ce sont eux qui accomplissent toutes les menues tâches et font les courses.

Tout laquais rencontré sera en train de faire des courses, ira chercher ou portera des affaires, un message, etc. Les Laquais sont presque toujours seuls, sauf si quelque chose de volumineux nécessite d'être livré ou récupéré.

Mendiant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	35	3	4	6	30	1	35	25	25	30	30	35

Compétences

Camouflage — Urbain ; Déplacement Silencieux — Urbain ; Langage Secret — Jargon des Voleurs ; Mendicité ; Pictographie — Voleurs

Possessions

Sébile de Mendiant ; Vêtements en loques ; Bâton ; Puces ; Couteau ; 3D6 Sous

Les Mendiants suivront toute personne à l'apparence aisée pendant 1D3 minutes, geignant et suppliant jusqu'à ce qu'elle lui jette quelques pièces de cuivre. Tout personnage donnant de l'or ou de l'argent à un Mendiant sera immédiatement assailli par tous les Mendiants des environs (jetez 2D6 pour en déterminez le nombre).

Certains Mendiants peuvent faire le guet pour des bandes de Brigands et de Voleurs. Un personnage Filou peut acheter des informations à un Mendiant ; ils voient et entendent beaucoup de choses, et peuvent être des sources valables d'information. On rencontre les Mendiants en groupe de 1D4 ou isolément.

Pèlerin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	20	3	3	8	40	1	45	40	50	50	50	40

Compétences

Alphabétisation ; Connaissance des Parchemins ; Langage Secret — Classique ; Théologie ; 15 % de chances de Compétences et de Sorts Cléricaux

Possessions

Robes ; Symbole religieux ; Sac à dos avec couchage roulé, etc. ; 2D6 Pistoles

Les pèlerins sont souvent des Initiés ou des Clercs de niveau inférieur — ou qui ont l'intention de le devenir. Ce sont invariablement des serviteurs d'Ulric qui ont voyagé à travers le Vieux Monde pour venir prier au Grand Temple. On les rencontre isolés ou en groupes de 1D10 + 1, et on peut les voir regarder d'un air abasourdi et ahuri l'animation et le raffinement de la vie urbaine. Proies de toutes sortes d'escrocs peu scrupuleux, ils ont souvent besoin d'une main secourable — directions, traductions, nourriture ou argent n'en sont que quelques exemples.

Prestidigitateur/Manipulateur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	3	8	30	1	45	30	30	30	30	45

Compétences

Baratin ; Escamotage

Possessions

3 coupes en bois et 3 balles ; Paquet de Cartes ; 2D10 CO, 4D6 Pistoles

Les Manipulateurs aiment les zones de marché, car elles sont toujours pleines de monde. Leurs méthodes vont de la tricherie aux cartes à des machinations plus élaborées, comme les jeux de massacre avec des noix de coco clouées ou des stands d'anneaux avec des anneaux légèrement plus petits que les cibles. Chaque Manipulateur aura au moins un gosse payé pour faire le guet et les plus mobiles ramasseront leur attirail et se sauveront si la Garde s'approche trop près ; les Manipulateurs agissent toujours seuls.

Racketteur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	45	4	4	9	41	2	30	40	35	40	30	30

Compétences

Bagarre ; Coups Assommants ; Déplacement Silencieux (urbain) ; Esquive ; Spécialisation — Armes de Poing ; Spécialisation — Bombes incendiaires

Possessions

Gourdin ; Arme Simple ; Coup-de-poings ; 2D10 CO, 2D10 Pistoles

Les Racketteurs représentent une force dans la pègre de la Cité et il existe une grande rivalité entre les bandes d'Ostwald et celles d'Altquartier. Cependant, elle ne dégénère que rarement en violence, depuis qu'une série "d'engagements entre hommes d'honneur" a divisé la Cité en territoires. Il existe un racket de protection des commerces très étendu sur Ostwald et l'Altquartier, et quelques-unes des zones populaires proches. C'est de là que les bandes tirent la plupart de leur revenu. D'autres activités comprennent les prêts usuraires, les trafics, la revente de drogue et autres matières interdites (y compris les cadavres — voir plus loin: *Trafiquant de cadavre)* ; on peut aussi se faire de l'argent en faisant chanter les gens riches — comme les érudits, les Sorciers et les Médecins — qui le

ont acheté du matériel interdit. Le profil ci-dessus convient pour un Racketteur de classe moyenne, du genre utilisé pour effrayer les gens trop lents à payer. Si les aventuriers rencontrent des Racketteurs de classe supérieure ou inférieure, vous êtes libre d'ajuster le profil et la liste des compétences.

Ratier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	45	3	3	7	35	1	45	25	30	40	35	30

Compétences
Camouflage — Urbain ; Déplacement silencieux (Urbain) ; Dressage — Chien ; Immunité aux maladies ; Immunité aux Poisons (venins de Rat) ; Piégeage ; Reconnaissance des Pièges ; Spécialisation — Fronde

Possessions
Perche de Ratier ; Fronde et munitions ; Chien ; 1D6 pièges pour animaux ; 2D6 Pistoles

Les Ratiers sont bien établis dans Middenheim, car ils sont dans la plupart des établissements de toutes tailles. Ils font partie du paysage, spécialement dans les zones pauvres, avec leur perche et leurs chiens petits mais vicieux. Middenheim a même une Guilde des Ratiers, située dans une pièce au-dessus d'une des tavernes d'Ostwald. Cette organisation s'occupe des intérêts de ses membres et traite les (trop rares) contrats avec la Kommission pour la Santé, l'Education et le Bien-être (page 42)) pour exterminer la vermine dans les bâtiments publics.

La Guilde a aussi des contrats anciens avec les entreprises commerçantes de la Cité, pour s'occuper des entrepôts bordant le Sudetenweg. Les Ratiers travaillent et circulent toujours seuls. A Middenheim, on peut les reconnaître grâce à leurs chapeaux couronnés en peau de rats, qui sont à la mode dans la Guilde.

Sorcier (niveau 1)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	30	25	4	4	6	40	1	35	35	45	45	45	45

Compétences
Alphabétisation ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Runes ; Esquive ; Identification des Plantes ; Incantations (Magie Mineure, Magie de Bataille — Niveau 1) ; Langage Secret — Classique ; Langue Hermétique - Magikane ; Sens de la Magie ; Vision Nocturne

Possessions
Dague (**I** + 10, D -2, Prd -20) ; 50 % de chances d'un objet magique mineur, voir **WJRF**, pages 183-190)
Niveau de Pouvoir : 16
Sortilèges : 1D4 de Magie Mineure et 1D4 de Magie de Combat (niveau 1)

On rencontre parfois des Sorciers dans Freiburg et aux alentours — marchant de façon déterminée et rapide — comme s'ils faisaient une course urgente.

Il serait difficile de deviner la nature de cette course, car leurs apprentis se chargent de toutes les démarches banales et accomplissent toutes les menues tâches. La plupart des habitants de Middenheim acceptent le fait que seul un Sorcier peut comprendre un autre Sorcier. Ils sont généralement trop préoccupés par ce qu'ils font pour remarquer d'autres personnes, et encore moins pour s'arrêter et leur parler.

Tire-Laine

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	41	3	3	8	41	1	41	31	31	31	31	41

Compétences
Camouflage — Urbain ; Fuite ; Escamotage ; Vol à la tire ; Langage Secret — Jargon des Voleurs ; Pictographie — Voleurs ; Déplacement Silencieux (urbain)

Possessions
Epée ou Canne ; Grand sac ; 1D6 bourses, chacune avec 1D6 CO

Les Tire-laines se trouvent là où il y a de la foule et ont été cités à l'occasion d'autres rencontres. Vous devez décider si le Tire-laine essaie de voler un des aventuriers ou bien un PNJ proche au hasard. Si la cible est un des PJ, choisissez le mieux vêtu, ou bien celui qui a dépensé de l'argent de façon ostensible.

Vous devez faire un Test de *Vol à la tire* pour le larron. Si le Test est réussi, la victime a perdu sa bourse et n'a rien remarqué ; si le Test échoue de 20 % ou moins, la tentative ne réussit pas mais la victime ne remarque rien non plus. Si le Test échoue de plus de 20 %, la tentative échoue et la victime réalise ce qui s'est passé. Les Tire-laines détectés tenteront de se perdre dans la foule aussi rapidement que possible.

Trafiquant de Cadavres

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	35	4	3	9	40	1	25	35	25	45	30	25

Compétences
Déplacement silencieux (rural et urbain) ; Reconnaissance des Pièges

Possessions
Manteau Noir ; Epée ; Lanterne ; Grand sac ; Pelle ; 1D3 CO

Les Trafiquants de cadavres fréquentent les mêmes endroits que les convois funéraires (voir ci-dessus), mais à des heures différentes. Middenheim est une cité florissante en éléments lettrés et médicaux, aussi il y a une demande constante de corps frais. Une demande à laquelle la pègre est bien trop heureuse de pourvoir, au juste prix. Le juste prix ne se paye pas nécessairement en monnaie — certains Trafiquants de cadavres, spécialement ceux associés avec le crime organisé dans la Cité, fournissent des corps en échange de drogue ; des médecins imprudents et des lettrés peuvent en être réduits, par chantage, à rendre service gratuitement à la pègre — et sans le signaler aux autorités. Les Trafiquants de cadavres circulent par deux d'habitude. Lorsqu'on les rencontre, ils peuvent être en route pour une nouvelle tombe, dans le but de la piller, ou en train d'amener un corps volé à leur acheteur.

Viveur (Noble)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	25	3	3	6	30	1	25	45	25	40	30	40

Compétences
Chance ; Charisme ; Spécialisation — Armes d'Escrime

Possessions
Vêtements coûteux ; Epée d'Escrime; 10D6 CO en bijoux, 2D6 + 10 CO en espèces

Les Viveurs sont de jeunes gens aisés en virée dans la ville. On les rencontre en groupes de 2D6 et ils peuvent être accompagnés de 1D3 gardes du corps (25 % de chances) et/ou d'un guide-racoleur (25 % de chances dans les zones populaires). Quoiqu'ils soient fondamentalement inoffensifs, ils sont fougueux, habituellement saouls, et se régalent à jouer des tours aux membres des classes populaires et, en règle



Les Sectes du Chaos à Middenheim

Les informations suivantes traitent seulement de deux groupes d'adorateurs des dieux du Chaos. Le premier est la Secte de la Main Pourpre — adorateurs de Tzeentch (voir **LCI**, page 24 et page 34) — dont les agents ont suivi la piste des PJ dans la Campagne de **l'Ennemi Intérieur** pendant quelque temps. Le second, connu sous le nom du Sceptre de Jade, sera nouveau pour tous les joueurs et MJ ; ses membres sont tous adorateurs de Slaanesh l'hermaphrodite — sans doute le plus décadent de tous les dieux du Chaos. Quoique qu'il n'y ait pas de détails sur leur nombre ou leur organisation, on peut trouver quantité d'autres sectes dans la Cité (particulièrement les adorateurs de Nurgle — voir *La Cité Souterraine*, page 61). Considérez les informations sur la Main Pourpre et le Sceptre de Jade comme un exemple des méthodes et des activités des adeptes du Chaos lorsque vous créez votre propre secte.

La Secte de la Main Pourpre

Pour les joueurs et MJ de la **Campagne Impériale**, la Secte de la Main Pourpre est une organisation familière, quoique mystérieuse. Les informations ci-dessous sont destinées à la fois à montrer les buts de la Secte et ses méthodes pour ceux qui ne connaissent pas la Campagne, et à donner quelques idées pour des mini-aventures. Les MJ ayant déjà fait la Campagne peuvent être tentés de sauter directement au *Culte à Middenheim* — mais qu'ils ne viennent pas nous faire des reproches s'ils manquent un secret non révélé auparavant...

L'Organisation de la Secte

Les adeptes du culte à Middenheim aiment à se considérer comme le groupe de tête des adorateurs de Tzeentch dans L'Empire — le centre d'une toile nuisible qui touche chaque centre important de population. Mais ce n'est qu'illusion. Il est vrai que Middenheim a la plus grande concentration d'adeptes de la Secte de la Main Pourpre, mais du fait de leur véritable nature, les adorateurs de Tzeentch sont un groupe à part. Il y a beaucoup d'autres "organisations" vouées à l'adoration du Grand Changeur (la Secte de la Couronne Rouge décrite dans **Mort Sur Le Reik** en est un exemple), et aucune ne tolère les autres.

A la base, la Main Pourpre fonctionne sur un "système des cellules" : de petits groupes d'adorateurs de Tzeentch sont éparpillés à travers L'Empire, et les communications entre eux sont souvent intermittentes et contradictoires. Obsédés par la discrétion, les différents chefs et groupes changent constamment de mot de passe — il n'est pas rare qu'un authentique messager d'un groupe soit tué par un autre, parce qu'il a été pris pour un agent des Répurgateurs !

Néanmoins, tous les membres ont en commun l'intention de lutter pour renverser l'ordre actuel depuis l'intérieur. A certains endroits, les membres de haut rang de la noblesse, ou des Cultes de Sigmar et d'Ulric, sont contrôlés et manipulés par la Secte ; à d'autres les adeptes eux-mêmes se sont fait un chemin jusqu'à des postes influents et puissants. C'est sans doute parce que le Culte est très mal organisé que cela ne peut pas causer plus de dommages — mais le Temps du Changement arrive...

Malgré son inefficacité et sa maladresse, la Secte constitue une menace réelle pour la stabilité de L'Empire. Au fil des ans, elle s'est infiltrée petit à petit dans nombre d'institutions religieuses, politiques et puissantes et n'attend qu'un signal du Seigneur Tzeentch, le Grand Changeur, pour se dresser simultanément dans les cités et villes de tout L'Empire.

la Secte à Middenheim

A Middenheim en particulier, la Secte a des membres nombreux et actifs dont les plans de prise du pouvoir sont très avancés. Le premier inspirateur de ces événements est le Magister des Magisters de la Secte, Chef du Conseil Intérieur, qui n'est autre que le Seigneur des Lois Karl-Heinz Wasmeier. Mais le complot de Herr Wasmeier nécessite — et représente même — un livre à lui seul. Il est complètement détaillé dans **Le Pouvoir Derrière Le Trône**, qui est le prochain épisode de la Campagne de **L'Ennemi Intérieur.**

Mais la Secte a plus d'un chat à fouetter... Si vos joueurs veulent chasser des adeptes, il y en a suffisamment pour qu'ils puissent s'acharner (mais demandez leur de se réserver pour la prochaine "fête"!)

Organisation

En plus des intrigues de Wasmeier (exécutées par les échelons supérieurs de la Secte ou du Conseil Intérieur), les opérations au jour le jour de la Main Pourpre à Middenheim sont réparties en trois champs d'actions : recrutement et endoctrinement (l'Ordo Novitiae) ; collecte des fonds (l'Ordo Impedimentae) ; et la recherche et le développement (Ordo Terribilis).

Chaque champ possède son propre groupe d'agents (organisé en cellules) et est basé sur un tiers de la Cité. L'Ordo Novitiae opère depuis Ulricsmund (page 33) et concentre ses efforts sur les secteurs du nord-ouest de la Cité, l'Ordo Impedimentae est basé à Kaufseit (page 50) et porte toute son attention sur les zones sud-ouest, tandis que l'Ordo Terribilis est basé dans la zone de la Venelle (page 45), avec des cellules dans les secteurs de l'est.

Trois adeptes de haut rang, connus sous le nom de "Magisters", contrôlent chaque Ordre. Ce sont soit des "spécialistes" (Sorciers, Lettrés, Assassins, etc.), ou des membres de longue date parvenus à des positions influentes et puissantes (membres importants des Guildes de la Cité, Conseillers d'une Kommission ou d'une autre, etc).

Supervisant le tout, tout en demeurant quelque peu en retrait du travail ingrat des opérations quotidiennes de la Secte, se trouvent les ombres du Conseil Intérieur. Ils sont au nombre de trois, mais leurs noms ne figurent nulle part... Les rares fois où les adeptes osent parler de leurs maîtres sans avoir l'impression qu'ils vont les entendre, ils les désignent comme le Triumvirat. Mais la plupart du temps, ils essaient de ne pas penser à eux, et encore plus de ne pas en parler — telle est la peur qu'ils inspirent.

En partie pour des raisons de sécurité, et en partie à cause de l'obsession de la discrétion des adeptes, les communications entre les trois Ordres et le Conseil Intérieur sont réduites au minimum. Des pigeons voyageurs sont utilisés pour envoyer des messages courts et codés entre les Chefs des Ordres, mais ils ne se rencontrent en personne que deux fois par an ; les neuf Magistri ne connaissent même pas leurs véritables identités respectives.

Les deux rencontres annuelles ont lieu au plus profond de la Drakswald, les nuits d'Hexenstag et de Geheimnistag (les deux seules nuits où les lunes sont pleines). Dans



une clairière cachée par magie, les Magistri masqués des trois Ordres renouvellent leurs vœux de service à Tzeentch, chantent des hymnes au Dieu du Chaos et regardent avec un plaisir forcené les membres du Conseil Intérieur qui concluent la cérémonie par un sacrifice humain.

Pour aiguiser votre appétit et celui de vos joueurs, les notes suivantes fournissent un exemple typique d'entreprise de la Main Pourpre. Les activités courantes de l'Ordo Terribilis sont suivies de quelques suggestions sur la manière dont les PJ pourraient se retrouver empêtrés dans cette toile d'intrigues. Les détails sont volontairement vagues pour pouvoir intégrer plus facilement ces événements dans votre campagne.

L'Ordo Terribilis

Cet Ordre — le responsable de la recherche et du développement — opère actuellement derrière la façade apparemment innocente de la Compagnie de Roulage Windhund (emplacement 37, page 46) dans une partie plus tranquille du secteur de la Venelle.

Le chef de l'Ordre est plus ou moins un nouveau venu dans la Cité, un mystérieux Arabe Nécromant connu sous le seul nom de Salladh-bar le Grand. Aucun autre membre de l'Ordre n'ose demander comment il a été recruté. Il est apparu pour la première fois aux "célébrations" du Geheimnistag dans la Drakswald et quoiqu'ils l'aient accueilli prudemment, le Conseil Intérieur ne paraissait pas surpris de le voir. Non qu'aucun des adeptes de la Secte n'ait de soupçons sur sa loyauté — la paume de sa main gauche porte une marque de naissance pourpre, en forme du symbole de Tzeentch.

Une semaine après la cérémonie du Geheimnistag, Salladh-bar s'est installé dans les cellules de la Compagnie de Roulage en tant que Magister Tenebrae, et les recherches ont pris une nouvelle direction. En effet, le Nécromant a découvert une formule qui, croit-il, permettra de créer des Zombies doués du pouvoir de régénération. Toutefois, à ce jour, les Zombies créés grâce à cette formule se sont révélés fortement instables (MJ : faites des contrôles d'*Instabilité* chaque *round*, et non pas chaque tour — voir **WJRF**, page 215).

La responsabilité de masquer les activités de Salladh-bar incombe à Theodor Gluckstein, un marchand d'âge moyen, d'apparence sévère. Il est le propriétaire déclaré de la compagnie — et il organise effectivement des trajets réguliers vers toutes les parties de L'Empire. Et même au delà. Toutefois, les marchands avec de réelles cargaisons se voient toujours répondre que, malheureusement, tous les chariots sont réservés pour les six prochains mois... Ainsi Theodor s'assure qu'il a toujours un chariot disponible pour faire de la contrebande, ou pour les propres "produits" de la Secte ou même simplement pour apporter des messages à des agents éloignés.

Logistique

Inutile de le dire, Salladh-bar a besoin pour ses expériences à la fois d'argent et de sujets adéquats. Le premier provient de diverses sources : en plus du budget fourni par la récolte de fonds de l'Ordo Impedimentae (voir ci-dessus), Gluckstein a deux ou trois opérations de chantage en cours, et tire un bénéfice confortable du racket sur le commerce d'esclaves (voir ci-dessous). Les corps pour les expériences de Salladh-bar doivent être achetés à des Trafiquants de cadavres indépendants (Mórrspark est trop éloigné pour courir le risque d'utiliser des adeptes sans expérience), tandis que les différentes drogues et préparations sont soit volées, soit extorquées aux alchimistes et apothicaires.

Impliquer les Personnages-Joueurs

Il existe a de nombreuses manières pour attirer l'attention des PJ sur les activités de l'Ordo Terribilis. Quelques exemples sont donnés ci-dessous, mais il s'agit seulement de lignes directrices et donc non exhaustives.

Si les PJ parviennent à obtenir des preuves suffisamment tangibles, ils peuvent souhaiter en informer la Garde. Si vous ne pouvez les encourager à s'attaquer seuls à l'Ordre, soyez prêt à accroître le nombre de sectateurs.

Rumeurs sur Salladh-bar : Deux vieux habitués, échangeant des histoires singulières dans une taverne de la Venelle (page 45) constituent un moyen comme un autre de faire passer l'information suivante :

«Tu te rappelles cet étrange Arabe qui a séjourné au *Cheval et Palefrenier* ? Il a payé une semaine d'avance en monnaie étrangère. Il a passé trois jours et trois nuits enfermé dans sa chambre, sans parler à personne, ni même sortir pour manger, puis il est apparu une nuit dans l'arrière-salle, a demandé son chemin pour je ne sais où, s'en est allé et on ne l'a plus revu.»

«Oui, je me rappelle. Et la nuit suivante, quelqu'un s'est introduit dans sa chambre et s'est enfui avec tous les bagages...»

Questionnés plus avant, aucun des deux bavards ne se rappelera exactement où l'Arabe désirait se rendre.

La Cie de Roulage du Windhund. : les propriétaires des Diligences de la Tour de Roc (emplacement 27 page 42) ne comprennent pas ce qui fait tourner la compagnie de roulage. Ils ont 50 % du marché de la Cité et les Diligences du Loup Courant le reste ; ou du moins le pensent-ils. Mais non seulement il semble avoir assez de travail pour rentabiliser une compagnie indépendante, mais, en plus, Gluckstein peut se permettre de refuser des clients !

La curiosité est un sentiment puissant. Et Gunnar payerait cher pour savoir qui mobilise les voitures de la Windhund...

Les Victimes du Chantage : Velma Karbunkel est une Alchimiste Halfeling moyennement connue dans le secteur Osttor de la Cité, mais elle détient un terrible secret — son frère est un mutant. Elle l'a caché durant des années dans sa cave, et tout allait bien jusqu'à ce que Gluckstein le découvre. Alors le chantage a commencé. Au début, il s'agissait seulement de composés chimiques spéciaux, mais bientôt l'Halfeling s'est vue demander des préparations pour compenser les handicaps de Nécromant (voir **WJRF**, page 138).

Jusque là, Velma a été refusé ces dernières demandes et a même menacé de se rendre aux autorités. Gluckstein lui a offert une dernière chance — si elle ne fournissai pas les marchandises dans la semaine, il enverrait une équipe de Coupe-jarrets pour la tuer et ramener son corps afin que Salladh-bar s'en serve pour ses expériences.

Les PJ peuvent très bien être contactés par Velma pour lui servir de Gardes du corps. Autrement, ils peuvent passer devant l'atelier de la Halfeling juste au moment où les Coupe-jarrets frappent. C'est à vous de déterminer le nombre et le profil de ces adeptes mineurs, mais tous portent le tatouage d'une main pourpre et peuvent même être reconnus par les PJ ayant joué **Mort sur le Reik.**

Les Trafiquants de Cadavres : entre les Médecins sans scrupules, les Nécromants obscurs, les adeptes de Nurgle dans le cimetière, et les activités de Salladh-bar, les Trafiquants de cadavres locaux peuvent à peine satisfaire la demande et les prix des cadavres récents montent en flèche. Les Trafiquants de cadavres les plus habiles de la Cité — Waldo la Fouine et Manny le Ver — ont de l'argent à ne savoir qu'en faire. Ce couple mal assorti fréquente la plupart des établissements luxueux de la Cité et toute personne s'asseyant à côté d'eux pourra entendre toutes sortes d'allusions mystérieuses à leur dernière "courses" (100 CO par corps, à livrer à la Compagnie de Roulage de Windhund...).

Le manque de cadavres peut avoir toutes sortes d'incidences : le nombre de "disparitions" dans les quartiers pauvres de la Cité lorsque les Trafiquants de cadavres moins habiles s'adonnent au meurtre ; et si les adeptes de Nurgle s'aperçoivent que "leurs" cadavres sont vendus aux adeptes de Tzeentch, il y aura une escalade dans l'hostilité entre les sectes conduisant à une série d'assassinats et d'incendies.

Le Commerce des Esclaves : Middenheim attire un assez grand nombre de jeunes gens, séduits par la richesse et l'éclat de la "Grande Cité". Beaucoup perdent rapidement leurs illusions ; ignorant les coutumes locales, sans amis ou parents pour les aider, ils sont confrontés à toutes sortes de personnages sans scrupules — racketteurs, voleurs, trafiquants, et même des proxénètes et des vendeurs de drogue. Mais Gluckstein leur a trouvé un débouché bien plus profitable. Les agents de l'Ordre guettent les jeunes gens sans famille nouveaux venus dans la Cité. Les plus crédules sont attirés par des promesses de logement à bas prix jusqu'à un établissement désaffecté derrière la Compagnie de Roulage, où ils sont maîtrisés, drogués puis expédiés dans des grands tonneaux. Il existe plusieurs marchés pour ces malheureux esclaves — la Bretonnie est le plus gros, mais Gluckstein ne répugne pas à les vendre également à d'autres sectes...

De temps en temps, malgré tout, un ami ou un parent d'une des victimes de la Secte *apparait*. Anya Luger est un personnage de ce genre — Chasseur de primes de Salzenmund — qui est arrivée il y a quelques semaines pour voir son neveu orphelin. Elle avait entendu dire qu'un logement gratuit lui avait été offert dans un établissement de la Venelle, mais l'endroit est vide et personne n'a vu le jeune Klaus depuis des semaines. Anya, au cours de ses investigations, a mis à jour plusieurs histoires similaires et elle a commencé à soupçonner quelque chose de louche. Cependant, elle est seule dans cette étrange Cité et serait extrêmement reconnaissante qu'un groupe d'aventuriers expérimentés lui vienne en aide. Mais les agents de l'Ordre ont déjà prévu son élimination...

Klaus est actuellement emprisonné dans les caves de la Compagnie de Roulage jusqu'à ce qu'un prix soit fixé entre Gluckstein et un contact à Parravon en Bretonnie. Des pigeons voyageurs arrivent et partent avec une régularité inhabituelle, et quiconque interceptera un de leurs messages en apprendra beaucoup.

Le Sceptre de Jade

Les adeptes de Slaanesh à Middenheim ont certainement connu des temps plus heureux — ils ont été autrefois la secte de Slaanesh la plus importante dans L'Empire, mais aujourd'hui ils ne sont plus qu'une vingtaine. Quoique peu nombreux, les membres du Sceptre de Jade sont très actifs, et les projets d'un membre en particulier fournira à vos PJ largement matière à réfléchir.

Membres de la Secte

Les activités des adeptes de Slaanesh sont regroupées autour d'un petit groupe de jeunes et riches viveurs qui se nomment eux-mêmes 'Les D & D' (ou "Déviants & Décadents"). Ils représentent le Conseil Intérieur de la Secte de Slaanesh, connue sous le nom de Secte du Sceptre de jade (d'après le bâton que porte le Dieu du Chaos).

Malheureusement (pour les dévots de l'hermaphrodite), le chef spirituel du Culte qui avait recruté tous les D & D actuels, a été "rappelé dans le vide tourbillonnant" il y a moins de 12 mois. Non seulement la Secte a perdu là son membre le plus actif, mais aussi son emprise précaire sur l'échelle du pouvoir politique. Même précaire, elle était tout de même située à un très haut échelon et la perte est d'autant plus à déplorer. Leur chef, en effet, n'était autre que la dynamique seconde épouse du Graf Boris, Anika-Elise Nikse, fille du Baron de Nordland.

Les membres survivants sont en désaccord sur la manière dont elle a trouvé cette mort prématurée (elle n'avait que 23 ans). Certains croient qu'un espion/Répurgateur était infiltré dans le groupe et l'a assassinée (avec ou sans l'accord du Graf). D'autres — qui ont de meilleurs contacts avec la cour, il faut le dire — maintiennent que sa mort était naturelle et doit être attribuée aux souhaits de la divinité ; car, «quoique fort puisse le coup paraître pour ses serviteurs mortels, la divinité sait ce qu'ille[1] fait.»

1 Etant donné que Slaanesh n'est ni mâle ni femelle, mais hermaphrodite, les membres du Sceptre de Jade ont inventé un nouveau pronom personnel, "ille". Ainsi ils évitent d'utiliser "il ou elle" ou "lui ou elle" et de recourir au neutre "ça". "Ille" est utilisé à la fois comme sujet et complément. Avec la même obsession, les adeptes font attention d'utiliser le terme "divinité" au lieu de "dieu" ou "déesse".

Quelque soit la vérité sur la mort d'Anika-Elise, le fait est que personne dans la Secte n'a subi de persécution et n'a même remarqué de regards en biais de la part des associés, parents ou nobles sympathisants.

Il est vrai que la mort de leur seul membre éminemment puissant n'a pas touché les adeptes autant que s'il s'était agit d'un «chef de prières» musclé et inventif.

Il n'a y pratiquement aucun endroit dans le Vieux Monde où un Culte de Slaanesh ait de l'influence politique (hormis une ou deux cités parmi les plus débauchées de Bretonnie). Le pouvoir et la politique n'intéressent pas tellement les adeptes de l'hermaphrodite (il en va autrement de l'argent, bien entendu). Après tout, on ne peut arrêter l'avancée du Chaos, prétendent les adeptes (du moins c'est ce qu'ils prétendraient s'ils se prêtaient à des débats intellectuels...et peu d'entre eux en seraient capables). Comme l'ascension du Chaos est irrésistible, et comme nous retournerons tous, finalement, à la boue primitive et bouillonnante dont toute chose naît, l'important est de profiter de la vie en attendant. Allons-y ! Faites n'importe quoi, essayez tout (au moins une fois, mais de préférence abusez). C'est là que l'argent entre en jeu — il est certainement plus facile de s'adonner à la dépravation lorsque l'on est pourri de fric. Heureusement (pour eux), tous les membres actuels de la Secte le sont.

Aussi, après avoir piqué quelques accès de colère — «Maintenant, nous ne connaîtront jamais la surprise que Nikki nous avait réservée pour la prochaine orgie !» — les adeptes se sont contentés de hausser les épaules et de continuer à vivre de façon aussi décadente que leurs moyens le leur permettent.

Et les choses auraient continué ainsi jusqu'à ce qu'ils meurent de vieillesse (ou d'une cirrhose du foie, ou de toute autre maladie inavouable), s'il n'y avait eu dans la Cité la présence d'un certain Gotthard von Wittgenstein — protégé d'Anika-Elise elle-même. Si ce n'avait été pour lui, les adeptes auraient continué leurs débauches en privé dans leurs propres maisons (avec peut-être une petite incursion de temps en temps à Altdorf ou Talabheim pour en renouveler l'intérêt), et les joueurs n'auraient jamais entendu parler du Sceptre de Jade.

Gotthard von Wittgenstein

Comme les joueurs et MJ de **Mort sur le Reik** le savent, ce personnage est le dernier membre d'une ancienne mais peu connue famille du Reikland. Les von Wittgenstein sont arrivés à un rang éminent au service de l'Impératrice Margaritha dans les années 1980 (Calendrier impérial), mais, à l'époque de la campagne actuelle, sont retombés dans l'oubli. (Ceux d'entre vous qui ignorent les raisons du déclin vers l'infamie de cette famille

autrefois noble doivent se précipiter pour acheter, emprunter ou voler — mais acheter de préférence — un exemplaire de **Mort sur le Reik** immédiatement !)

Pour une raison ou une autre (mais principalement dû au fait que chaque nouvelle génération a développé de plus en plus de mutations) personne, dans la famille, n'avait quitté la baronnie depuis plus de 70 ans. Mais le jeune Gotthard s'ennuyait dans le château familial croulant du Reikland — il en avait assez des mêmes vieux visages (... becs et tentacules). Sa sœur passait tout son temps à baver sur des cadavres démembrés, son frère était obsédé par la taxidermie, sa mère était complètement folle, et son père ressemblait de plus en plus chaque jour à un gigantesque cafard. Il n' y avait rien à faire pour un jeune homme ambitieux et pervers — surtout lorsque l'on n'a même pas de difformité physique évidente. Aussi, lorsqu'il tomba sur un vieux journal qui mentionnait l'existence d'une importante secte de Slaanesh à Middenheim, il décida qu'il n'avait qu'à partir.

A son arrivée à Middenheim, à la fois par chance, par obstination tenace et aussi grâce à un bon flair pour le parfum de la corruption, Gotthard repéra bientôt le quartier général de la Secte. Présenté à Anika-Lise, Gotthard fit une grande impression — et fut rapidement promu au rang de Maître Déviant (MD).

Réalisant la nécessité de cacher ses vraies origines (l'abîme dans lequel les von Wittgenstein avaient sombré étant destiné à venir au grand jour tôt ou tard), Anika lui proposa de prendre le nom de Gotthard Goebbels (voir page 82). Etant donné le don inné du jeune Gotthard pour escroquer les gens, Anika vit en lui la personne idéale pour infiltrer la Guilde des Marchands. En l'espace de six mois, grâce sans doute à quelques ficelles tirées subrepticement en coulisses, Gotthard devint Président non seulement de la Guilde des Marchands mais aussi de la Kommission pour le Commerce, les Métiers et les Impôts.

Le Joueur de Flûte

Suite à la mort de "Nikki", Gotthard fut très angoissé et déterminé à organiser quelque chose d'excessif en guise de commémoration.

Pendant un instant, il caressa l'idée de droguer l'approvisionnement en eau de la Cité, espérant plonger la ville entière dans l'orgie pour un jour. Mais il n'est pas facile de trouver un tel philtre d'amour... du moins dans de telles proportions. De plus, ce plan aurait nécessité une expédition dans les profondeurs de la Cité Souterraine (voir page 61), et Gotthard n'aime pas les tunnels sombres.

Puis il se rappela l'ancien festival Shallya pour le Soir des "Lunes Jumelles". Deux fois par an, le soir précédant l'Hexentag et le Geheimnistag (lorsque les deux lunes sont pleines — voir **LCI**, page 100), les enfants organisent une parade dans les rues. Portant masques et costumes — pour ressembler à des vampires, loup-garous, etc. — les enfants dansent derrière un bouffon jouant de la flûte, ramassant des fruits, des gâteaux et autre friandises auprès des passants adultes.

Gotthard prévoit maintenant de remplacer le bouffon par un de ses agents, et de s'assurer que la plupart des "cadeaux" aux enfants seront trafiqués. Il a récemment acheté une grande quantité de "chevelure d'elfe" (voir page 88), un tranquillisant qui met le consommateur dans un état passif et très influençable. En donnant cette drogue aux enfants, Gotthard espère pouvoir les conduire loin du centre de la Cité, à travers les zones dépeuplées et les rues écartées, jusqu'à un entrepôt qu'il possède dans la zone Brotkopfs (page 50).

Le jour suivant, les enfants seront sacrifiés à Slaanesh et si Gotthard trouve un Démoniste bien disposé, leurs cœurs pourraient être utilisés pour appeler un démon ou même une horde de démons !

Comment Dépister Gotthard

Les joueurs de **Mort sur le Reik** peuvent être assez désireux de trouver Gotthard et de l'amener devant la justice. Ce ne sera pas facile. Son apparence en tant que Gotthard Goebbels (voir page 82) est très différente de tous les portraits qu'ils ont pu voir au Château Wittgenstein. Toutefois le temps de son ascension vers le pouvoir cadre tout à fait avec l'estimation de temps qu'ils ont la possibilité d'établir.

Goebbels est notoirement difficile à contacter. Il semble qu'il ne soit *jamais* chez lui ou dans l'un de ses deux bureaux (à la Maison de la Guilde et à la Kommission) et il ne répond *jamais* aux messages.

De temps en temps, Gotthard reprend son apparence normale pour se rendre dans l'une des nombreuses et célèbres tanières d'iniquité du Vieux Quartier ou de l'Ostwald. Des recherches dans l'un de ces secteurs pourraient s'avérer fructueuses — quelqu'un, quelque part, fera le rapprochement entre la description de Gotthard par les PJ et un visiteur irrégulier. Ensuite, ils n'auront plus qu'à surveiller et attendre. Bien entendu, s'ils emploient un tel plan, ils attireront l'attention des voleurs et des racketteurs du coin. Ces gens seront très soupçonneux et pourraient les prendre pour des chasseurs de primes, des espions d'une organisation rivale ou bien des braconniers sur leur territoire.

Le Sauvetage des Enfants

Les PJ pourront découvrir le plan criminel de Gotthard par étapes. D'abord, présentez-les au vrai bouffon (un Gnome Bateleur ambulant du nom d'Addic). Ils peuvent facilement rencontrer le Addic dans n'importe quelle taverne appropriée à son statut social. Ils trouveront le personnage agréable et facile à vivre. Il pourra expliquer la coutume festival du Soir des Lunes Jumelles et peut même être leur servir de guide dans la Cité.

Quelques semaines avant le prochain festival, Addic disparaîtra (enlevé par les hommes de Gotthard). Vous pouvez mettre en scène l'échec d'une tentative par l'intervention des PJ, mais Addic devra en fin de compte être enlevé. (Il sera détenu dans l'entrepôt même où Gotthard projette de célébrer son exécrable cérémonie).

Les prêtresses de Shallya n'auront pas trouvé de remplaçant avant qu'un étranger dont les yeux louchent se présente au Temple en offrant ses services. De toute évidence il s'agit d'un musicien compétent. L'étranger prétendra être Ratier et capable — dit-il — d'attirer la vermine hors de son trou en la charmant avec sa musique. A moins que les aventuriers ne puissent convaincre les prêtresses du contraire, l'étranger (un des D & D) obtiendra la place.

Lorsque le festival aura lieu, les agents de Gotthard et les autres D & D seront parmi la foule. Des personnages observateurs pourront remarquer qu'un certain nombre de personnes semblent être obsédées par la procession des enfants (environ 150) et ont une quantité remarquablement importante de pommes et de gâteaux à distribuer.

Si les personnages réussissent à empêcher l'agent de Gotthard d'obtenir le travail d'Addic, le flûtiste remplaçant sera "accidentellement" assommé par un cheval emballé et l'étranger louchant (qui sera "là en train de regarder par hasard") sera appelé en remplacement.

Les enfants drogués (environ 50) suivront joyeusement le joueur de flûte hors de l'itinéraire prévu, tandis que les autres se libéreront de l'emprise au fur et à mesure — légèrement effrayés et un peu ahuris. Mais le temps qu'ils puissent alerter leurs parents, la procession aura atteint l'entrepôt.

Si les PJ n'ont pas décidé de suivre la procession, Addic pourra s'être échappé de l'entrepôt et les pousser à le faire. Il ne connaîtra pas le plan de Gotthard, mais saura que quelque chose de criminel se prépare. Il se ra en mesure de retrouver l'entrepôt dans lequel il était enfermé.

A moins que les aventuriers n'agissent rapidement — prendre d'assaut l'entrepôt est la solution la plus simple — tous les enfants seront sacrifiés le jour suivant et les préparatifs pour l'invocation de la Horde de démons de Slaanesh commenceront...

Dans tous les cas, les aventuriers devront faire preuve d'ingéniosité pour capturer Gotthard. Au premier signe de trouble, il disparaîtra par une porte secrète donnant dans les égouts.

Si vous prévoyez de jouer **Le Pouvoir Derrière le Trône**, vous pouvez préférer contrecarrer les PJ et remettre l'exécution du plan de Gotthard jusqu'à ce qu'ils soient complètement impliqués dans d'autres affaires. Vous pouvez ensuite vous régaler de les regarder hésiter entre courir après Gotthard et s'occuper de l'affaire en cours.

La Cité Souterraine

Dans le Fauschlag

La Tour de Grungni

Si Middenheim existe, c'est en grande partie grâce au travail des Nains. Plus d'un millier de Nains Mineurs et Engingneurs ont passé près d'un siècle à se frayer un chemin jusqu'au plateau en taillant le cœur même du Fauschlag (connu par eux sous le nom de *Grazbyakh Grungni* — la Tour de Grungni). Et tout en avançant, ils exploitaient des minerais utiles (y compris de l'or en quantité). Renforcer le plateau était la première des priorités, la Cité était la seconde.

L'héritage des alvéoles du rocher était bien connu des premiers chefs de Middenheim, mais les tunnels ne furent scellés que lorsque la Cité faillit succomber au siège des Middenlandais en 1750 (voir pages 7-10). Maintenant, les spectaculaires viaducs et chaises ascensionnelles constituent les seuls moyens d'accès et de sortie de la Cité. Du moins, la plupart des gens le pensent. Mais les Nains eux-mêmes ont conservé certains des tunnels en activité et, venant des lieux sauvages environnants, de sombres créatures ont trouvé leur chemin dans cet ancien réseau. Comme un cancer, les serviteurs du Chaos ont lentement fait leur chemin jusqu'à la cité, infestant le rocher avec leur race pervertie. La beauté de Middenheim n'est que superficielle.

Donner tous les détails sur ce royaume nécessiterait un livre entier. Les quelques pages suivantes contiennent quelques notes sur ce qui se passe sous Middenheim et des lignes directrices pour les aventures se déroulant au-dessous de la Cité du Loup Blanc. Les détails sont laissés à votre appréciation.

En Grattant Sous la Peau

Le réseau d'égouts se trouve juste sous les rues de la Cité (voir la *Carte des Egouts*). Sous-jacent à toute la Cité, il est construit autour d'un cœur d'égouts collecteurs alimentés par de nombreux conduits secondaires. Le système est conçu de telle façon que plus vous vous approchez du centre du plateau, plus vous vous trouvez haut. La montée est subtile, mais la dénivellation qui en résulte permet au système d'égouts de transporter en permanence des ordures vers l'extérieur jusqu'à ce qu'elles tombent du haut du rocher sur la forêt environnante.

Certains secteurs de la Cité ont, bien entendu, des égouts à ciel ouvert. Ils sont plutôt dans les zones les plus pauvres de la ville comme Ostwald, la Porte Sud et le Vieux Quartier, où l'odeur peut parfois devenir incommodante.

Protection

Aux endroits où chaque égout (ouvert ou non) passe sous les murs de la Cité, une grille métallique est installée en travers du tunnel. Chaque unité de la Garde qui passe à l'un de ces endroits au cours de sa patrouille vérifie si la grille est endommagée ou montre des signes d'effraction.

S'il y a des signes évidents que quelqu'un (ou *quelque chose*) a pénétré dans la Cité, la patrouille donnera immédiatement l'alerte et il y aura un appel aux armes avec des hommes à chaque sortie et bouche d'égout. Chaque grille est vérifiée environ toutes les six heures.

Voilà pour la théorie.

En réalité, il y a une croissance inquiétante du nombre de gens souhaitant laisser entrer des indésirables dès que la Garde a le dos tourné. Et trop peu de personnes dans la Garde qui s'en inquiètent. Si vous décidez qu'une telle tendance à la mollesse et à la corruption affecte cet aspect de la sécurité et a rendu le système inefficace, alors les implications pour la sécurité future des habitants de la Cité sont vraiment néfastes...

Les choses sont légèrement différentes au Middenpalaz (page 28). Les égouts sous



la résidence du Graf sont dotés des mêmes grilles que le reste du réseau, mais les Chevaliers Panthère sont responsables des inspections et, contrairement à la croyance populaire, ils sont bien plus compétents et moins corrompus que leurs presque-civils collègues.

S'Aventurer dans les Egouts

Si vous vous trouvez confronté à des aventuriers se préparant à aller dans les égouts, rappelez-vous que les conduits principaux partent du centre du plateau, sous les rues principales et en direction des bords. Les conduits secondaires passent sous les bas-quartiers. Les bouches d'égout donnent toujours accès dans les conduits principaux (collecteurs) et sont placées tous les 400 mètres. Vers le centre de la Cité, les égouts comportent aussi des trous d'aération pour empêcher la formation de gaz explosifs. Cela ne présente aucun risque pour la sécurité, toutefois, car ils ne sont même pas assez grands pour qu'un Halfeling contorsionniste puisse s'y glisser.

Les Maîtres de Jeu possédant la **Campagne Impériale** peuvent utiliser les descriptions d'égouts présentées à l'intérieur comme guide précis pour ceux de Middenheim. Autrement, il existe plusieurs plans d'égouts dans les **Dungeons Lairs** (un supplément d'accessoires multijeux produit par Games Workshop).

Les Tunnels Supérieurs

Indépendamment des égouts et du reste du réseau de tunnels (présenté ci-dessous) un tunnel d'évasion a été construit quelque part sous le palais, pour le cas où la sécurité du Graf serait menacé. Ce souterrain, indépendant des autres tunnels, descend la face nord du Fauschlag en spirale jusqu'au sol. Toutefois, il n'a jamais été utilisé, n'est jamais inspecté, et a presque été oublié...

Certains des plus grands bâtiments de la Cité possèdent des caves qui s'enfoncent profondément au-dessous des rues. Il existe au moins une cave de ce genre sous la Guilde des Sorciers et des Alchimistes (emplacement 31, page 44). Mais il y a en a d'autres sous des maisons moins apparentes et moins impénétrables — certaines maisons de nobles, par exemple. Plus d'un sectateur ayant de l'argent à dépenser s'est lancé à la recherche d'une telle maison depuis quelque temps ; d'autres en ont déjà acquis...

Le Grand Secret des Nains

Il y a presque deux siècles et demi que les Nains de jadis émergèrent de leur réseau de tunnels sur le plateau du Fauschlag, mais leurs descendants gardent encore quelques entrées secrètes ouvertes. Les deux principaux points d'accès se trouvent dans le Temple Intérieur de la Chapelle de Grungni (emplacement 33, page 45) et la Chambre de Conseil de la Guilde des Engingneurs Nains (emplacement 36, page 46). Il y a aussi une liaison directe par tunnel entre la Chapelle et la Maison de la Guilde. Ce dernier souterrain est connu de la plupart des Nains de la Cité mais ils ne mettraient, même pas en rêve, un membre d'une autre race dans le secret. Le fait que les Nains puissent (et le fassent encore) entrer dans les tunnels les plus profonds, *est* réellement un secret bien gardé. Si un PJ Nain sait d'une manière ou d'une autre gagner la faveur et la confiance d'un membre supérieur de la Guilde (en lui sauvant la vie, par exemple), alors une information sur ce secret *pourrait* être livrée. Le seul autre moyen de découvrir le secret des Nains serait d'entreprendre une exploration systématique de tout le réseau de tunnels, puis de trouver les portes secrètes des Nains !

Les Nains utilisent le réseau de tunnels essentiellement pour fournir un logement aux dignitaires Nains en visite. De l'extérieur, on a simplement l'impression que la personne reste avec les Clercs dans la Chapelle par respect. Mais les Nains maintiennent les tunnels ouverts pour une autre raison — une assurance pour le jour où leurs logements en surface ne seront plus sûrs...

Malheureusement, les Nains n'ont pas été aussi méticuleux qu'ils auraient dû dans leur nettoyage des rejetons du Chaos dans les tunnels. En réalité, le nombre de leurs anciens ennemis semble s'accroître. Mais les Nains occupent une si petite partie de ce qui constitue une vaste zone qu'il y a très peu de rencontres avec des Mutants et Hommes-bêtes et ils n'ont pas conscience de la gravité du sujet.

Voisins de la Mort

La seule partie du réseau des Nains encore utilisé quotidiennement est le Cimetière de Middenheim dans Mórrspark (page 47). C'est à cet endroit que les Nains firent surface pour la première fois sur le plateau. Aujourd'hui, la blessure béante laissée dans le rocher est devenu un accès vers un labyrinthe de chambres mortuaires souterraines.

Apparemment, la place est une denrée rare à Middenheim aussi les tunnels sont une solution idéale. Malheureusement, au cours des ans, plusieurs cavernes ont été bloquées par l'effondrement du plafond, et les parties encore accessibles ne peuvent contenir tous les morts. Mais les prix ont tellement monté que seuls les plus riches peuvent espérer être enterrés ici. Les classes bourgeoises enterrent habituellement leurs morts dans la forêt au pied du Fauschlag, tandis que les corps des pauvres sont brûlés dans les Flammes Eternelles de Mórr, ou simplement jetés depuis la Falaise des Soupirs.

A l'insu des gens de la ville, les serviteurs du Chaos travaillent dans le cimetière. De petits groupes de sectateurs et de mutants dévoués à cette exécrable manifestation du Chaos qu'est Nurgle, travaillent et vivent dans les tunnels proches. Ils ramassent de nouveaux corps pour qu'ils soient corrompus par leurs sombres maîtres au plus profond du Fauschlag et, lorsque le besoin s'impose, ils peuvent utiliser le cimetière comme entrée dans la Cité elle-même.

Un égout collecteur traverse le cimetière vers le nord. Les sectateurs ont creusé dans ce conduit pour se faire un accès à la maison du trésor du cimetière. Et les tombes fournissent un riche butin : à la fois pour leurs propres expériences et aussi pour la vente à des Lettrés et des Médecins sans scrupules (sans parler de l'occasionnel sombre Nécromant). Ces ventes fournissent des fonds pour les approvisionnements principaux et un groupe de serviteurs puissants dont la loyauté peut être assuré par le chantage.

Aidés par les sectateurs, des groupes d'Hommes-bêtes et de mutants ont établi leurs bases dans les catacombes. Les Hommes-bêtes s'égarent rarement jusque dans les niveaux supérieurs et, quoiqu'à l'origine la plupart des mutants soit arrivée par les égouts, ils se tiennent loin sous la surface. Ils n'osent risquer d'être découverts - ils doivent encore construire l'assise de leur pouvoir et attendent le jour où le Chaos contrôlera la surface du monde.

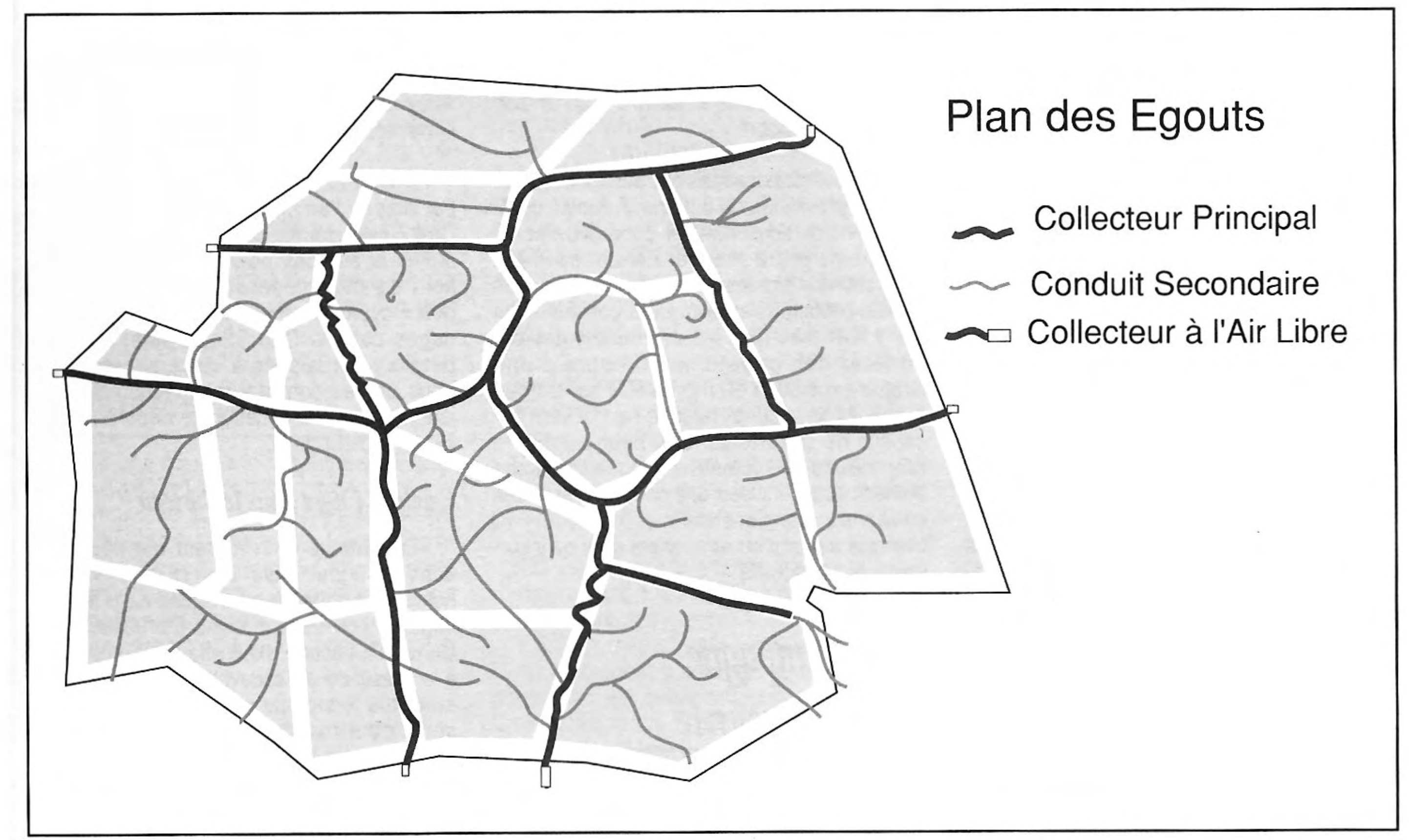
Il faut noter qu'une des raisons pour lesquelles les forces du Chaos contenues dans le Fauschlag n'ont pas causé plus de dégâts, c'est que la coopération entre les différentes sectes et les créatures n'est pas ce qu'elle devrait être. Au fond des entrailles de la Cité Souterraine, les luttes et les conflits pour le pouvoir continuent à engendrer une rupture interne.

Plus loin dans le Sous-Sol

Le facteur le plus important qu'il faut garder présent à l'esprit est que cette augmentation de l'activité Chaotique ne s'est pas produite par pur hasard. Elle a été engendrée par les machinations insondables des redoutés Skavens.

Dans les parties les plus profondes du rocher, les éléments de trois clans Skavens complotent la chute de la Cité : les assassins du Clan Eshin utilisent les rats ordinaires des égouts comme espions et messagers ; les membres du Clan Moulder produisent des bêtes féroces à partir d'une réserve d'esclaves mutants ; et les Moines Pestiférés du Clan des Pestilens préparent une maladie qui fera ressembler la Peste Noire à une grippe bénigne.

Le nombre des Skavens est encore faible pour l'instant et leur présence n'est connue que de quelques sectateurs. Mais ils sont bien organisés et redoutablement efficaces. Petit à petit, leurs complots diaboliques mûrissent. Il y a quelque chose dans l'air — un vent de changement associé à une odeur de chair putréfiée souffle à travers les tunnels du Fauschlag. Et les Skavens attendent...



Si vos aventuriers tentent de sonder les mystères de la Cité Souterraine, ils devront avoir pénétré très profond dans le rocher avant de rencontrer les Skavens. Mais avec les adorateurs de Nurgle, les myriades de mutants, et les bandes d'Hommes-bêtes, ils auront de quoi s'occuper suffisamment en attendant.

L'Environnement de la Cité Souterraine

L'environnement à l'intérieur du Fauschlag est totalement différent de celui de la surface. La différence la plus évidente est l'absence complète de lumière. Peut-être aux abords du sommet, poûrrait-on trouver une ouverture dans le rocher permettant à la lumière d'entrer, mais plus loin à l'intérieur vous ne pourriez voir une main en face de votre visage.

Les tunnels sont aussi étonnement secs. Le Fauschlag est en grande partie composé de granit, et il y a peu de chances que des rivières souterraines arrivent à s'infiltrer. Les seules exceptions sont les sources chaudes qui alimentent les bains de vapeur du Begierbaden (emplacement 14, page 35). C'est à vous de tracer leur route exacte au cœur du rocher. De plus, bien entendu, la Cité possède de nombreux puits — incroyablement profonds et qui partent du niveau de la rue jusqu'en bas du Fauschlag et même plus loin encore. Aucun de ces puits n'est indiqué sur les cartes — aussi vous pouvez les ajouter là où il vous plaît. (Peut-être fournissent-ils un autre moyen d'infiltration pour ceux venus d'en bas).

Il y a malgré tout quelques zones humides. Les cavernes et les tunnels qui se trouvent directement au-dessous des endroits où les égouts se déversent sur la forêt sont constamment imprégnés d'eau et d'ordures. Ils se saturent d'eau et sont suceptibles d'effondrements mineurs si des aventuriers lourdement chargés choisissent d'y gambader. Gardez à l'esprit toutefois que l'intégrité de la structure du Fauschlag n'est pas affaiblie dans son entier.

Et, bien sur, il y a d'autres risques naturels qui peuvent surgir sous la surface. Des gaz dangereux peuvent se former de temps en temps là où la ventilation naturelle fait défaut (comme cela arrive souvent). Certains de ces gaz peuvent exploser s'ils entrent en contact avec une flamme nue comme celle d'une torche ou d'une lanterne sans protection. D'autres peuvent être empoisonnés, ayant un effet graduellement débilitant sur ceux qui le respirent plus d'un certain temps. Peut-être l'aspect le moins nocif, mais le plus ennuyeux, de ces gaz est-il l'odeur. Allant du légèrement désagréable jusqu'au tout à fait écœurant, les explorateurs de tunnels subiront une expérience tout à fait déplaisante. Ils pourraient même ne pas remarquer qu'une odeur leur signale un danger.

En dépit de tout cela, quelques plantes et champignons arrivent à pousser dans cet environnement peu indulgent. Dans les zones touchées par les suintements d'eau, seule une vie animale d'eaux stagnantes sera présente. La moindre petite flaque d'eau souterraine abritera des plantes et des insectes variés et sera certainement non potable. De plus, les différentes moisissures décrites dans **WJRF** (page 233) prolifèrent dans le réseau de cavernes.

Conduite des Expéditions dans la Cité Souterraine

Déplacement

Il est facile de dresser une carte des égouts. Les PJ pourront garder trace de leurs mouvements sans trop de difficultés (à moins qu'ils ne soient incroyablement incapables). Toutefois, s'ils fouillent plus avant dans les profondeurs, tracer une carte précise peut ralentir la partie considérablement. La difficulté en sera accrue par la nature tortueuse des tunnels eux-mêmes.

La meilleure approche est d'éviter d'accorder trop d'importance au tracé d'une carte des catacombes. Tant que vous connaîtrez le tracé général de la zone qui est explorée par le groupe, vous pouvez considérer qu'ils connaissent leur position. S'ils souhaitent retourner vers la surface ou retrouver une zone où ils sont passés quelque temps auparavant, les personnages peuvent faire un Test sur leur compétence d'*Orientation*. Si aucun des aventuriers ne possède cette compétence, des Tests d'*Intelligence* modifiés devraient suffire. Ainsi, vous n'avez pas besoin de vous ennuyer avec des cartes très détaillées d'un trajet monotone et ressemblant à un dédale. Concentrez-vous au début sur la description de l'atmosphère générale des tunnels.

Pour montrer l'immensité de la Cité Souterraine, vous pouvez simplement dire aux joueurs que leurs personnages «marchent depuis près d'une demi-heure lorsque...» — puis utiliser ensuite les descriptions de l'endroit spécifique.

Le déplacement à travers les cavernes sera lent, même si le groupe est bien équipé — ne serait-ce qu'à cause du manque de lumière. Les sols ne sont pas nivelés et sont parfois glissants à cause d'une fine poussière (cela se remarque surtout sur les pentes inclinées). La plupart des tunnels ont trois mètres de large mais leur taille peut varier. Parfois les personnages peuvent se retrouver en train de ramper dans un passage particulièrement étroit, ou bien s'apercevoir qu'ils ont assez de place pour marcher à trois ou quatre de front.

Soyez logique dans la construction des tunnels. Une grande zone d'emmagasinement aura une entrée principale et un large tunnel d'accès. D'autre part, il est invraisemblable que les Nains aient construit des tunnels immenses comme des salles juste pour leur confort. Cela aurait été un effort inutile. Et en dépit de la grande compétence des premiers Engingneurs Nains, il a pu se produire de petits effondrements au cours des ans. Cela peut donner des voies sans issue ou juste rendre la vie encore plus difficile aux personnages.

Emplacements

Lorsque vous décrivez un endroit au groupe, et qu'ils cherchent leur chemin dans l'obscurité, n'ayez pas peur d'ajouter un peu de diversité. Ayez toujours à l'esprit la mentalité des Engingneurs Nains de l'origine. Au lieu de décrire au groupe «un autre tunnel étroit vers la droite», glissez les restes épars d'une structure de support pour de grands tunnels, des restes de dépôts sous les orifices des égouts, des zones de logement ou d'emmagasinement abandonnées, des débris de rails de mines et même peut-être un temple perdu effondré. Certains Nains ont passé la plus grande partie de leur vie à travailler dans le rocher et il semble très vraisemblable qu'une sorte de "société mobile" s'est développée pour les y aider.

Tout, depuis les magasins de poudre jusqu'aux bibliothèques, peut constituer le trésor de la Cité Souterraine. Bien entendu, d'autres âmes sombres sont passées par là depuis.

Que reste-t-il qui n'a pas été découvert et qui pourrit dans la nuit éternelle ?

Préparatifs

Un voyage à travers les égouts est relativement simple à diriger. Les aventuriers peuvent faire tous les préparatifs qu'ils jugent nécessaires, descendre jeter un coup d'œil et revenir à temps dans la rue pour régler les derniers détails. Mais plus on s'enfonce, plus cela devient difficile. Un groupe d'aventuriers tentant une exploration du réseau de cavernes devra s'organiser pour un long périple.

Le groupe peut trouver utile d'engager un Nain pour les aider à trouver leur chemin à travers ce sombre domaine. Et les Nains en savent plus sur l'histoire du rocher que n'importe qui d'autre. Les explications d'un tel personnage, même en cas de danger imminent, devront être livrées avec un bon volume d'émotion et de fierté. Cela peut poser un problème lorsque le groupe talonné par des mutants veut savoir s'il doit tourner à droite ou à gauche, et que tout ce dont leur guide peut leur parler, c'est de l'étonnante intégrité de la structure d'un ancien tasseau de support...

Les personnages auront aussi besoin de bonnes provisions de bouche. A moins qu'ils ne soient particulièrement courageux et ne répugnent pas à manger continuellement des rations insipides, des nourritures saines et bien préparées amélioreront considérablement le moral. Tous les aventuriers devront endurer des privations au cours d'une longue expédition et, même s'ils savent que la Cité et sa sécurité relative se trouvent au-dessus de leurs têtes, cela peut sembler à des millions de kilomètres lorsque la marche devient rude. Ils devront camper dans des cavernes dangereuses, s'habituer au manque de lumière et survivre quoi qu'il surgisse de l'obscurité.

Une Campagne dans l'Obscurité

Il est évident que ceci n'est pas un guide complet de la Cité Souterraine de Middenheim. Cela signifie que vous pouvez adapter les aventures dans la Cité Souterraine ou les événements afin qu'ils conviennent à votre campagne, ajouter un détail lorsque et là où c'est nécessaire. N'oubliez pas, il se passe autant de choses sous la Cité qu'à sa surface.

Dès que les personnages seront certains que quelque chose d'étrange et de bien précis se passe sous les rues de la Cité, leur réaction la plus vraisemblable sera d'alerter les autorités. Cela peut se faire de deux manières :

D'abord, la personne qu'ils informeront sera peut être elle-même et en secret, un sectateur. Quoiqu'ils soient souvent répugnants et malades, les adeptes de Nurgle *ont* des agents en bonne santé parmi la Garde de la Cité. Le sectateur semblera activer le mécanisme de défense nécessaire, mais pas avant d'avoir alerté ses co-religionnaires, sous la Cité. Quand les recherches débuteront, il n'y aura plus aucune preuve pour appuyer les dires des personnages ; ils passeront pour des fous aux yeux des autorités ou du moins pour des mythomanes indignes de confiance.

Vous pouvez préférer que les PJ entrent en contact avec un individu digne de confiance et loyal. Malheureusement, cela signifie que les personnages se retrouveront confrontés à un ahurissant dédale de bureaucratie. A moins qu'ils ne décident de laisser tomber et de s'occuper eux-mêmes du problème, les PJ pourront passer des semaines d'un fonctionnaire à l'autre et à essayer de convaincre les membres supérieurs dans la hiérarchie de défense de l'intérêt de leur cas. La Garde aura peut-être besoin de lancer une campagne de recrutement pour leur donner les effectifs nécessaires afin de combattre la menace. Peut-être ne verront-ils pas la portée de la menace et scelleront-ils simplement quelques puits et l'entrée du cimetière. Peut-être sera-il déjà trop tard...

Dans tous les cas, il vaut mieux révéler par étapes l'ampleur de la menace dans la Cité Souterraine. Dans ce but, quelques lignes directrices pour des mini-aventures sont données ci-dessous. Elles suggèrent des moyens pour faire pénétrer les personnages dans la Cité Souterraine, mais les détails sont laissés à votre appréciation. Vous devrez considérer la réaction de vos joueurs face à la situation de départ et développer à partir de là.

Quelque Chose dans le Système

Le cadavre d'un mutant est découvert dans un égout à ciel ouvert dans Middenheim. Une porte d'égout située dans le voisinage ne porte aucun signe d'effraction et la Garde n'a aucune explication à fournir quant à la présence du cadavre. En fait, le mutant a été tué lors d'une rencontre fortuite entre sectateurs rivaux dans les égouts et son corps traîné à travers la ville dans la nuit. Ce pourrait être le point de départ d'un important conflit entre deux ou plusieurs cultes du Chaos ou cela peut simplement servir d'indice au fait que quelque chose d'immonde se prépare sous les rues de la Cité.

Là Où Se Risquent Les Aigles

La nouvelle se répand à travers la cité comme une traînée de poudre. Une femme entrant dans la Cité par chaise ascensionnelle a remarqué un aigle se posant sur un rebord à mi-hauteur du flanc du rocher. Le professeur Heinz-Speigelmann — expert en ornithologie au Collège de Théologie (emplacement 32, page 44) — désire voir de plus près si l'aigle a construit ou non un nid permanent à cet endroit. En échange de l'aide des aventuriers pour escalader le rocher, il leur offrira un enseignement dans une (ou plusieurs) Compétence (s) de leur choix, ou 10 CO chacun.

Il serait prudent que les personnages ne tentent une approche qu'en l'absence de l'aigle. Ils peuvent rencontrer un mutant fouillant les alentours du nid dans l'espoir d'y trouver des œufs pour se nourrir. Sinon, ils pourront découvrir une entrée menant au système de tunnels lui-même et décider d'approfondir leurs recherches. S'ils choisissent cette ligne de conduite, le professeur sera un compagnon réticent et plutôt effrayé.

Un de nos Nains est Porté Disparu

En fin de compte, comme on s'y attend beaucoup, un Nain membre du groupe peut être contacté par ses congénères de la Guilde des Engingneurs. La Guilde est touchée par la récente disparition d'un autre de ses membres survenue au cours d'une inspection de routine des tunnels encore utilisés par les Nains. Naturellement, les circonstances

exactes resteront assez floues, les Nains tenant à garder secrètes leurs zones sûres.

Qu'il soit demandé ou non aux personnages de s'en mêler, ils se trouveront confrontés à une certaine résistance de la part de certains Nains. Cela pourra être mal interprété et les détourner du vrai problème — l'Ennemi Intérieur.

Pour vous aider à inclure la Cité Souterraine dans votre campagne, voici un scénario développé qui peut être introduit à n'importe quel moment du séjour des personnages dans la Cité.

La Mort Agitée

C'est une courte aventure que vous pouvez choisir d'utiliser comme introduction aux explorations de la Cité Souterraine. Sinon, l'aventure peut juste servir de court épisode inséré dans votre campagne. Cela commence, assez banalement, lorsque le groupe s'approche d'une auberge de votre choix après, par exemple, un après-midi de match de Rotzball...

Un Petit Anneau Bien Insignifiant

«Chausses de toutes couleurs, vêtements, chemises... Qui veut acheter ma marchandise ? Ce que vous voulez pour une Pistole.» Le sourire affiché au bout de l'étal de vente coupe presque en deux le visage de la vieille femme.

Les PJ viennent de rencontrer Eliza Elenden, une ancienne voleuse aujourd'hui devenue marchande ambulante. A la suite d'un accident qui l'oblige à utiliser des béquilles, Eliza gagne maintenant durement sa vie en vendant des hardes qui ne sont pas meilleures que celles qu'elle porte.

Une main brandit un assortiment de hardes exécrables sous le nez des aventuriers, tandis que l'autre est tendue paume en l'air, pleine d'espoir. Avec une certaine nonchalance, elle bloque l'entrée de l'auberge. Laissez les joueurs remarquer des taches de sang sur une partie des affaires d'Eliza. S'ils demandent pourquoi, Eliza expliquera joyeusement, «Pas eu le temps de les laver, Monseigneur. Je les ai prises ce matin seulement. Mais elles sont fraîches, Monseigneur. Sentez, pas beaucoup de "vermine" ici.» Elle porte les vêtements puants à son propre nez gras avec un sourire édenté pour prouver leur "fraîcheur".

Si les aventuriers demandent plus d'explications, Eliza expliquera la nature de son macabre commerce :

«C'est très simple, mes tous beaux. C'est de l'argent qui tombe du ciel. Il y a de pauvres âmes qui sont jetés du haut de la Cité parce qu'ils n'ont pas d'argent pour s'offrir un enterrement et ils sont souvent encore en bon état lorsqu'ils touchent le sol — du moins, certains d'entre eux. Probable que les arbres ralentissent leur chute. Eh bien, qui épargne, gagne."

Eliza fait référence à son nouveau travail, le commerce de hardes. Quels que soient les restes laissés sur les cadavres jetés de la Falaise des Soupirs, elle les ramasse à l'autre bout. Ses seuls frais sont les péages pour les aller-retour à partir de la Cité effectués en chaise ascensionnelle. Elle n'est pas vraiment macabre, juste un peu excentrique.

Si personne dans le groupe ne lui achète quelque chose, elle aura l'air particulièrement affligée. Elle n'a pas fait d'affaires ces jours-ci et elle a faim. Elle poursuivra le groupe dans l'auberge si besoin est, en laissant tomber ses hardes. Finalement, elle fouillera dans son châle et sortira un lourd anneau d'argent orné d'une pierre précieuse bleue.

«Vous ne voulez même pas vous offrir quelque chose de luxueux ? Ca, pour 10 Couronnes, pas un sou de moins, pas un de plus. " Le groupe peut examiner l'anneau. Il vaut actuellement cinq fois ce qu'en demande Eliza. Les personnages avec la Compétence *Evaluation* et ceux qui ont réussi un Test d'**Int** à -10 s'en rendront compte. Eliza a perdu tout le sens du commerce qu'elle pouvait avoir et 10 Couronnes représentent une fortune pour elle aujourd'hui.

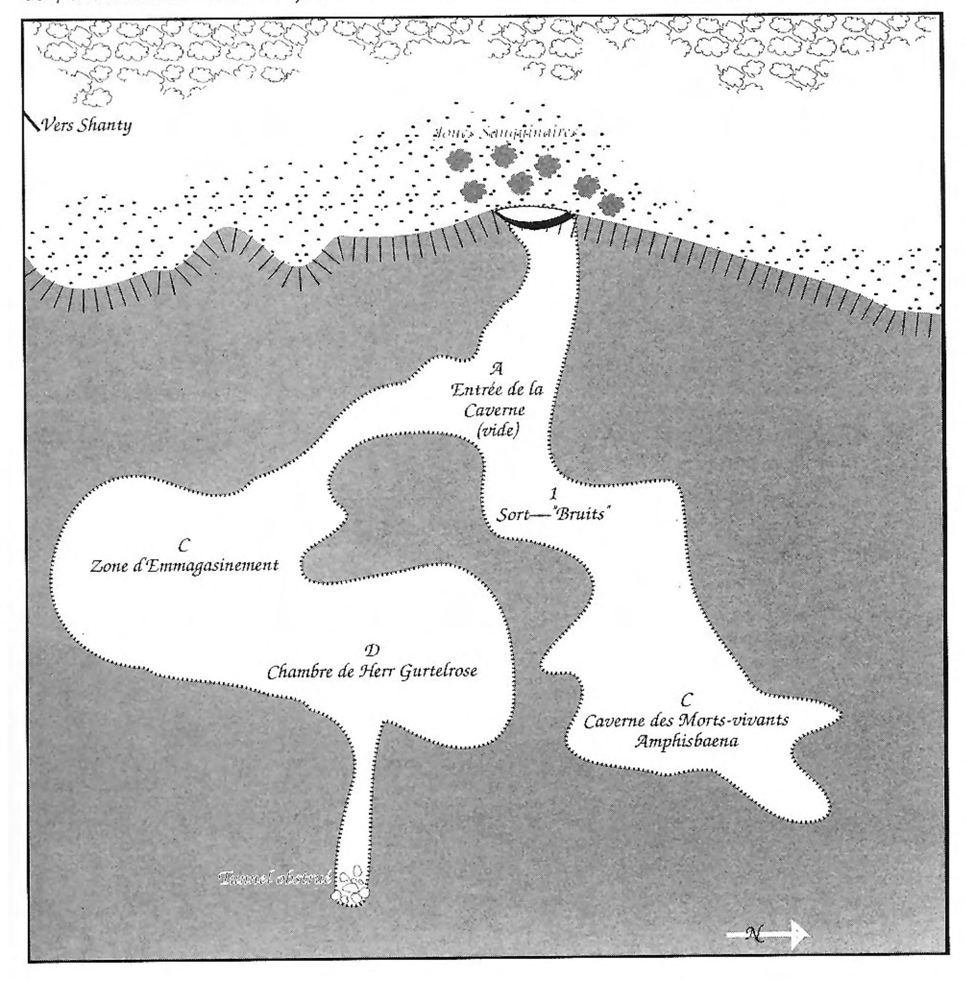
Tout personnage examinant l'anneau remarquera le nom gravé à l'intérieur : *Klaus Gurtelrose*. Une inspection plus approfondie (faites un Test d'*Observation* si nécessaire) révélera une charnière qui permet à la pierre de se soulever. Dessous se trouve un petit emblème. C'est le signe de la Guilde des Sorciers et il sera immédiatement reconnu par tout magicien (ou par un Test d'**Int** réussi pour les autres). L'anneau n'est pas magique, mais les personnages avec la Compétence *Sens de la Magie* pourront encore en détecter de très légères traces.

Si on lui demande où elle se l'est procuré, Eliza répondra qu'elle l'a trouvé sur un doigt, «pourri et sentant très mauvais. Ne me demandez pas le doigt de qui ni où les restes se trouvent». Elle peut décrire la zone approximative (*Carte 1*) de sa découverte, quoiqu'il faille d'abord acheter l'anneau, et qu'un verre ou deux seront nécessaires pour améliorer sa mémoire.

Encouragez les joueurs à penser aux conséquences de leur "achat". A la suite de quelles circonstances un Sorcier se retrouve-t-il enterré avec les pauvres sans qu'on lui ait enlevé un tel objet ?

Klaus Gurtelrose

Enquêtant à la Guilde des Sorciers et des Alchimistes (emplacement 31, page 44), les PJ devront réussir un Test de **Soc** (+10 pour les personnages Sorciers) pour obtenir des informations. Presque tous les Sorciers ici se rappeleront le nom du magicien. Gurtelrose était un Illusionniste ambitieux qui avait été pris en train d'étudier la Nécromancie et avait disparu par la suite. C'était il y a près de soixante ans. Ce qu'il est advenu de lui ensuite reste un mystère. (Au choix, vous pouvez donner aux joueurs quelques-unes des informations complémentaires de la description du PNJ Gurtelrose — page 67) — mais, raisonnablement, de telles informations



ne peuvent être connues que par des membres de la Guilde.)

En fait, Gurtelrose fut aidé dans sa fuite par les sectateurs du Membre Ulcéreux (un culte dédié à Nurgle) et s'était réfugié au pied du Fauschlag. Là, les sectateurs disposaient d'une caverne qu'ils utilisaient comme dépôt pour des marchandises de contrebande. Gurtelrose dissimula l'entrée avec une simple illusion de rocher — la renouvelant périodiquement — et s'installa pour attendre le retour des adeptes.

Mais le Membre Ulcéreux fut découvert, ses membres tués et le secours du Nécromant n'arriva jamais. Klaus "mourut" dans son sommeil peu après, mais la Magie immonde qui avait corrompu son âme et son corps refusa de le laisser reposer en paix. Il devint alors un Mort-vivant, avec des pouvoirs semblables à ceux d'une Liche, et les corps qui tombaient devant sa grotte constituaient une manne céleste (ou plutôt, le soufre de l'enfer...)

Klaus contrôle maintenant de nombreux Morts-vivants. Il a perdu son anneau lorsque, lors d'une perte momentanée de concentration hors de sa caverne, son doigt pourri s'est accroché à une branche d'arbre et est tombé.

Trouver la Caverne

Tôt ou tard, les aventuriers devraient être encouragés à rechercher des indices dans la zone indiquée par Eliza (*Carte 1*). La lisière de la forêt se trouve à environ trente mètres de la falaise. Le sol intermédiaire est rocailleux et inégal, parsemé d'arbrisseaux tordus et mourants.

Comme la zone est comprise entre la forêt et la falaise, elle reçoit peu de soleil. Une froide brise du Nord souffle constamment sur ce "sol de cimetière" abandonné, apportant des bruits venus d'endroits connus seulement des dieux.

Déroutez les personnages en accentuant les odeurs, les sons et le manque de chaleur. Les ombres qui s'avancent le long de la falaise et sur le sol caillouteux peuvent avoir n'importe quelle apparence...

Les cadavres jetés du haut de la falaise tombent sur les cimes des arbres puis sur le sol où ils pourrissent. L'air est rempli d'une puanteur infecte et des essaims de mouches s'abattent sur toute personne dans la zone (morte ou non). Des squelettes humains jonchent le sol — mais pas tant que ça : la forêt a son propre système d'évacuation. Les cadavres "frais" sont habituellement emportés par les loups... et *d'autres* choses.

Si les personnages s'y trouvent tard le soir, aux tous derniers rayons du soleil, ou tôt le matin, juste avant les premières lueurs de l'aube, ils ont 25 % de chance de rencontrer Gurtelrose en train de chercher son anneau. Gurtelrose verra les personnages, le premier, et retournera tranquillement vers sa caverne pour préparer ses serviteurs (voir ci-dessous). Il ne veut pas démanteler le groupe avec des sorts de *Boule de Feu*, car il les voit plutôt comme un moyen d'augmenter les rangs de sa petite armée.

Les Cavernes

Les personnages Compétent en *Conscience de la Magie* sentiront l'illusion qui cache la demeure de Gurtelrose et pourront localiser son emplacement avec un Test d'**Int** réussi. L'entrée de la caverne peut également être trouvée après trois heures de recherches approfondies.

Les alentours immédiats de l'entrée sont infestés de Joncs Sanguinaires (voir *Créatures des Cavernes*, page 67). A moins que les personnages ne précisent qu'ils évitent les broussailles, ils ont 50 % de risques d'être attaqués.

Sans équipement adapté (ou *Vision Nocturne*), les PJ ne pourront pas voir à l'intérieur de la caverne (exceptée la zone **a**).

Au moment où les personnages entrent dans les cavernes, ils déclenchent une *Alarme Magique*, prévenant Gurtelrose de leur présence. Il va prendre des mesures pour se protéger tandis que le groupe s'avance dans sa demeure, mais il n'abandonnera pas la zone **d** avant d'avoir piégé le groupe (voir ci-dessous).

a. Entrée de la Caverne

Cette zone est faiblement éclairée par la lumière qui pénètre par l'entrée ouest de la caverne. Le sol est recouvert de poussière et les PJ peuvent repérer des traces conduisant vers les tunnels au nord-est et au sud-est au prix d'un Test d'*Observation* réussi.



Autrement, la caverne est vide et il fait notablement plus froid qu'à l'extérieur.

Si les personnages se dirigent d'abord vers le nord-est, ils entendront des murmures étranges en atteignant le point **1**. C'est le résultat d'un sort de *Sons*, lancé par Klaus. Ils doivent faire un Test sous leur **FM** ou bien être gagnés par un irrésistible besoin de s'enfuir. S'ils ratent le Test et continuent, tous les Tests de **Volonté** et de **Sang-Froid** seront faits à -10 tant qu'ils resteront dans les cavernes.

b. Salle de Repos

C'est là que les serviteurs mort-vivants de la Liche attendent lorsqu'ils n'ont pas de tâche à accomplir pour leur maître. Ils sont au nombre de 6, mais, étant dans un état passif, ils ressemblent à des corps putréfiés et à des squelettes. L'odeur qui règne ici est nauséabonde.

Une Amphisbaena (voir page 67) est venue ici récemment pour se rafraîchir et est actuellement en train de s'attaquer à un cadavre. Les personnages ne la repéreront pas en entrant car elle festoie sous le cadavre. Lors d'une recherche, la créature va s'agiter en s'apercevant de l'intrusion, faisant bouger le cadavre. Si un personnage s'approche du corps pour l'examiner (moins de 3 mètres), l'Amphisbaena frappera. Elle jaillira hors de la cage thoracique du cadavre fétide si rapidement que le corps pourri paraîtra exploser. Sa première attaque sera une *morsure*, après quoi elle essaiera d'attirer sa victime assez près pour une attaque par *constriction*. Toutes les attaques suivant la première ont -10 à cause du cadavre encombrant. Ce qu'il en reste tombera salement sur le sol après cinq Rounds de combat.

c. Zone d'Emmagasinement

Nombre d'anciennes robes de Gurtelrose et diverses autres possession sont répandues sur le sol. Il y a aussi quelques ustensiles ménagers et un banc de fortune installé dans le rocher. Un Test de *Recherche* réussi révélera une *potion de soins* (une bouteille bleu sombre contenant un liquide vert légèrement visqueux — voir **WJRF**, page 189).

S'il y a encore des cadavres intacts dans la zone **b**, ils seront Evoqués par la Liche (tandis que les personnages inspectent cette pièce) pour essayer de couper leur retraite.

Si les personnages essaient d'entrer dans la zone **d**, ou s'ils sont en train de battre le groupe de Mort-vivants, Klaus attaquera avec une *Boule de Feu* après avoir mis en place un *Décalage Illusoire*. A partir de ce moment, c'est à vous de décider comment Klaus agit. Etudiez son profil ci-dessous et gardez présent à l'esprit qu'il est fou mais pas stupide. Klaus essaiera de s'échapper s'il croit que c'est absolument nécessaire. S'il est réduit à 2 ou moins en points de **B**, il devra faire un Test de *Volonté*. S'il échoue il tentera de fuir. Autrement, il décidera qu'il peut vaincre le groupe et se battra jusqu'au bout.

d. Chambre de Herr Gurtelrose

Cette pièce est jonchée de quelques possessions singulièrement humaines. Une lanterne hors d'usage est posée dans un angle de la pièce. A côté se trouve une pile de livres. Aucun n'a de valeur ou d'importance particulière, quoiqu'il y ait un journal écrit en *Classique* (langage secret). La dernière page a été écrite cinquante ans auparavant. Tout personnage la lisant doit faire un Test sous son *Sang-Froid* ou gagner 1D4 *Points de Folie* en lisant le récit descriptif de la lente transformation de Gurtelrose en Liche.

Une *Recherche* réussie révélera un parchemin contenant un sort de *Main de Poussière*, un livre intitulé *Les Créatures du Crépuscule* (un traité sur les Mort-vivants ; les personnages passant 2D10 heures à lire le livre gagnent une compétence d'*Identification des Mort-Vivants* sur un Test d'*Intelligence* réussi) ainsi qu'une petite boîte doublée de cuir.

La boîte contient un morceau de toison en laine, une clochette en cuivre, trois boules de soufre et un petit morceau de vêtement (partie d'un linceul de cadavre). Un tunnel bas (un peu moins d'un mètre) conduisant directement vers l'ouest est situé dans le mur ouest de la caverne. Il est partiellement bloqué et le groupe devra passer 1D4 heures à dégager les décombres s'ils désirent y accéder.

Créatures des Cavernes

Jonc Sanguinaire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0	33	0	3	3	5	60	1	-	2	2	2	2	-

Règles Spéciales : se rétracte devant le feu ; attaque par constriction (voir **WJRF**, page 240)

Amphisbaena

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	4	3	11	60	1	-	14	5	43	43	-

Règles Spéciales : *craint* le feu ; inspire la *Peur* aux créatures de moins de 3 mètres ; les morsures sont *venimeuses* (voir **WJRF**, page 231).

6 Zombies

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	3	3	5	10	1	10	43	14	14	14	-

Règles spéciales : les Zombies seront sujets à l'*Instabilité* s'ils sortent des cavernes sans Gurtelrose.

KLAUS GURTELROSE, LICHE

Klaus était un membre plein d'avenir de la Guilde des Sorciers jusqu'à il y a 60 ans. Son approche de ses études était très bien accueillie par ses supérieurs, mais lui attira aussi la jalousie de ses pairs. Il fut soumis de plus en plus à des sarcasmes, au point de croire sa vie en péril.

Il devint de plus en plus anti-social, et se mit à fréquenter des personnages assez douteux. En fin de compte, deux membres d'une secte secrète de Nurgle entrèrent en contact avec lui, lui offrant un enseignement privé. Klaus perdit alors une grande part de son intérêt pour les études. Sa nature cynique le conduisit à considérer la Magie comme insignifiante, il toucha même à l'Illusion pendant un court moment. Lorsqu'il réalisa que son nouveau tuteur lui enseignait la puissante discipline de la Nécromancie, il recouvra son enthousiasme, cherchant à se venger de tous ceux qui s'étaient moqués de lui et l'avaient ridiculisé.

Il revint à la Guilde en tant qu'agent du Chaos, apprenant tout ce qui était possible sur l'aspect magique des défenses de Middenheim, mais il fut découvert et dut fuir la Cité. A cette époque, sa peau commençait à montrer les séquelles des pratiques Nécromanciennes et son *apparence cadavéreuse* l'empêchait de se déplacer en plein jour. Les sectateurs lui trouvèrent une caverne comme cachette temporaire, mais ils furent arrêtés et tués peu de temps après et Klaus fut oublié. Il est resté là depuis. Ce n'est que récemment que la corruption qui avait travaillé son corps altéré a réuni assez de puissance pour l'animer. Cette "renaissance" le laissa assez faible pour une Liche. Le groupe doit profiter cet avantage pour le battre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	28	4	4	21	60	4	43	89	89	89	89	-

Compétences :

Alphabétisation ; Connaissance des Démons ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Runes ; Conscience de la Magie ; Evaluation ; Fabrication de Drogues ; Identification des Mort-vivants ; Identification des Plantes ; Incantations : Magie Mineure, Magie de Bataille (niveau 1), Illusions (niveau 1), Nécromancie (niveau 1-3) ; Langues Hermétiques/Secrètes : Classique, Magikanes (Illusion, Nécromancie) ; Méditation ; Sens de la Magie

Points de Magie : 29

Règles Spéciales : Inspire la *Peur* et la *Terreur* aux créatures vivantes ; immunisé contre toutes les règles de psychologie.

Sorts : *Alarme Magique, Sons, Boule de Feu, Décalage Illusoire, Action Secrète, Main de la Mort, Evocation de Squelettes.*

Aventures Suivantes

A votre gré, Klaus peut avoir été en possession de notes ou d'objets indiquant la présence de sectateurs plus loin dans le Fauschlag. Le développement que vous souhaitez donner à cette possibilité dépend de votre campagne. Vous pouvez dresser, à votre convenance, une carte des emplacements accessibles depuis le tunnel. Celle-ci peut permettre aux aventuriers d'explorer un accès limité à la Cité Souterraine, ou bien être une partie d'un couloir d'accès Nain, en partie effondré.

Marchandises et Services

Middenheim est une grande cité, avec une population de plus de 10.000 personnes et une large gamme de marchandises et de services disponibles. Toutes les marchandises énumérées dans le livre de règles de WJRF sont disponibles dans la Cité, mais il y qués ci-dessous.

Armes et Armure

Comme indiqué page 19, les autorités de la Cité désapprouvent le port de lourdes armures et de certaines armes dans les lieux publics. La Garde de la Cité a tendance à s'intéresser aux personnages armés jusqu'aux dents en temps de paix. Les personnages qui ne sont pas des citoyens importants ou militaires peuvent éveiller de la suspicion lorsqu'ils tentent d'acheter des objets de ce type.

Composants de Sorts

Les composants pour les sorts de Magie Nécromantique ou Démonique ne sont en aucun cas vendus ouvertement dans la Cité, car ces deux formes de magie sont interdites. Il y a une exception pour les Clercs dont les dieux permettent des incantations de ces deux genres (par exemple, les Clercs de Mórr — voir **WJRF**, page 197) ; les composants pour les sorts autorisés sont **uniquement** disponibles dans les temples appropriés, au gré du Grand Prêtre.

Tout autre personnage demandant de tels composants sera presque certainement dirigé vers la Guilde des Sorciers et des Alchimistes (page 44), qui examinera sa demande. La Guilde des Sorciers et des Alchimistes possède sa propre réserve de composants de sorts (excepté pour la Magie Nécromantique et Démonique) qui ne sont vendus qu'à ses membres.

Poisons et Ingrédients pour Poison

Il est possible d'obtenir les ingrédients nécessaires aux poisons les plus répandus de plusieurs manières dans la Cité — mais pas les poisons eux-mêmes. La possession d'un poison par tout autre personne qu'un Médecin, Herboriste, Alchimiste ou Apothicaire — qui doivent être membres agréés de la Guilde adéquate de la Cité — est un délit criminel. Les suspects seront accusés de meurtre (la Loi à Middenheim fait peu de différence entre l'opportunité de commettre un crime, l'intention de le commettre et le fait de le commettre réellement !).

Si les PJ cherchent des ingrédients pour des poisons, ils devront user de la plus grande discrétion — la plupart des Herboristes, Alchimistes et Apothicaires savent très bien si quelque chose peut ou non servir à fabriquer un poison et les PJ peuvent être contraints de réussir un Test de *Bluff* afin de convaincre le commerçant qu'ils désirent cet ingrédient dans un but totalement inoffensif. Les personnages essayant d'acheter du poison *ouvertement* peuvent être dénoncés aux autorités et recherchés par la suite.

Si vous décidez de permettre aux PJ d'acheter des ingrédients pour poison, vous devez décider de leur prix ; le prix sera élevé, car le vendeur prend autant de risques à vendre les produits que les PJ en prennent en les achetant. Tout essai de *Marchandage* échouera ou bien entraînera une lourde pénalité : -20%.

Positions des Boutiques et des Commerces

C'est à vous de décider où doit se trouver tel atelier ou tel commerce particulier. Mais il y a un certain nombre de facteurs auxquels vous pourriez songer lorsqu'un joueur demande «Où est la plus proche...» En premier lieu, il y a une question de qualité ; les marchandises à bas prix se trouveront le plus vraisemblablement dans le Vieux Quartier ou Ostwald. Pour les objets de haute qualité et luxueux, songez aux quartiers du Brotkopfs ou du Kaufseit. Puis il y a les questions des exigences des ateliers — certains commerces ont besoin de plus de place que d'autres, ou d'un accès facile à l'eau, d'autres sont particulièrement malodorants et seront confinés dans les secteurs où le vent ne se rabat pas vers la ville, ou dans les quartiers pauvres. Enfin, gardez présent à l'esprit que des commerces similaires auront tendance à se trouver les uns près des autres — ne serait-ce que pour les raisons énumérées ci-dessus.

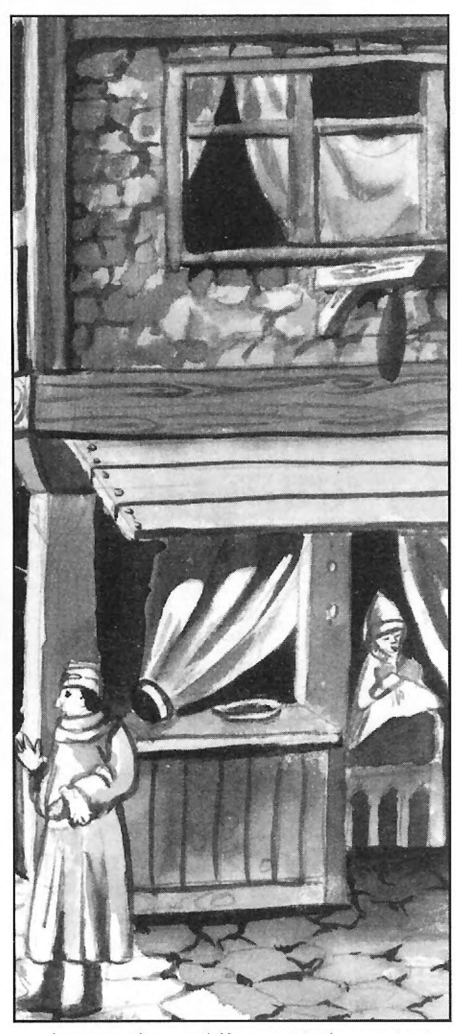
Lorsque vous aurez décidé de l'endroit où doit se trouver une boutique précise, pensez à faire une marque sur la carte et dans le secteur approprié du *Répertoire Géographique*. Vous devez aussi décider si le commerce est "exclusif" dans cette zone, ou s'il y a quantité d'établissements similaires dans le voisinage.

Le tableau qui suit vous fournit un guide du nombre total d'établissements les plus courants que l'on peut trouver dans Middenheim — tenez le compte de vos commerces au fur et à mesure que vous les positionnez. Cette liste n'entend pas être définitive ou complète ; vous êtes libre de la modifier à votre convenance.

Métier	Nombre
Apothicaire	20
Barbier	8
Blanchisseur	8
Blanchisseur	8
Boucher	22
Boulanger	36
Boutique de Musique	8
Brasseur	8
Calligraphe	8
Chandelon/Fabricant de Lanternes	10
Charpentier	10
Charron	10
Cordier	10
Cordonnier-bottier	18
Dresseur d'animaux	8
Ecurie	24
Fabricant d'arcs/de flèches	10
Fabricant d'armes	8
Fabricant d'armures	10
Forgeron	12
Graveur	8
Herboriste	20
Imprimeur	16
Joaillier	10
Maçon	18
Maroquinier	12
Menuisier	24
Orfèvre (or et argent)	10
Peintre d'enseignes	8
Pelletier/fourreur	8
Potier	20
Prêteur sur Gages	10
Serrurier	8
Souffleur de Verre/Verrier	8
Tailleur/Confectionneur	22
Tanneur	10
Teinturier	8
Tisserand/Fileur	14
Tonnelier	10

Le Marché Noir

Dans une ville de la taille de Middenheim il est des endroits où l'on peut obtenir n'importe quoi pourvu qu'on y mette le prix. Les PJ peuvent décider de tenter leur chance au marché noir s'ils ont des difficultés à obtenir quelque chose qu'ils désirent particulièrement. Mais le marché noir est plein de pièges pour les imprévoyants et ils pourraient finir par souhaiter ne jamais s'en être mêlés.



Le premier problème est de contacter un fournisseur. Cela implique de poser des questions dans les parties les moins agréables de la Cité avec tous les dangers inhérents — voir, par exemple, les indications sur Ostwald (page 38) et le Vieux Quartier (page 36). Les nouvelles de quelqu'un qui cherche le marché noir vont vite et les Charlatans sont plus qu'heureux de fournir du "véritable sang de Démon" ou n'importe quoi d'autre, à toute personne à l'air assez crédule pour payer. Le crime organisé peut se méfier d'intrus essayant de prendre contact et, craignant qu'ils ne soient des enquêteurs secrets d'un genre quelconque, les rudoyer ou, dans les cas extrêmes, les tuer. Réciproquement, les PJ peuvent attirer l'attention de la Garde, qui peut mettre en place de fausses transactions pour les attraper.

Mais supposons que les PJ évitent la Garde, percent à jour les Charlatans, et réussissent à convaincre un "vrai" contact qu'ils ne vont pas tenter de lui monter un coup, le deuxième problème est de récupérer réellement les marchandises. On peut difficilement traîner les vendeurs clandestins devant la Cour de Résolution des Tracas (page 20) s'ils ne respectent pas leur parole dans une transaction pour la fourniture de substances illégales. Les PJ devront être très prudents s'ils ne veulent pas être gentiment délestés de leur argent et laissés sur place. Et même si les marchandises *sont* remises, il n'est pas sûr qu'elles soient authentiques ou de qualité correcte. Donc, si les PJ ne les inspectent pas soigneusement avant de les payer, ils pourraient le regretter toute leur vie.

Le troisième point à garder à l'esprit est qu'une affaire avec la pègre s'arrête rarement une fois que les transactions ont eu lieu. Les personnages qui ont acheté quelque chose d'illégal au marché noir peuvent se voir contacter de temps en temps pour accorder "une petite faveur", invariablement de nature risquée et illégale. Si la pègre n'a pas besoin de leurs talents, elle n'hésitera pas à se faire un peu d'argent en les faisant chanter sous la menace de révéler leurs transactions. Les transactions auront toujours lieu de manière à ce que l'acheteur ait plus à perdre que les vendeurs clandestins.

Finalement, le marché noir et ses clients réguliers vivent dans la peur constante d'être découverts par les autorités et peuvent voir dans un groupe d'étrangers une manière facile de détourner l'attention. La pègre de la Cité peut très bien tendre une embuscade aux PJ — à peine ont-ils posé la main sur les marchandises qu'une patrouille de la Garde arrive ("agissant sur renseignements") et les arrête tous. Ces petits coups montés entretiennent le moral de la Garde et les encouragent à relâcher leur surveillance habituelle afin que les transactions quotidienne du marché noir continuent dans un calme relatif.

Au Bon Vouloir du MJ

La chose la plus importante à se rappeler lorsque vous vous occupez des transactions illicites est, qu'en fin de compte, vous devez en tant que MJ décider si la vente peut se faire ou non. Vous devez réfléchir soigneusement si vous souhaitez voir les PJ circuler avec l'objet, quelqu'il soit, ce qu'ils vont en faire, etc.

Marchés En Plein Air

On peut trouver des marchés improvisés presque partout — particulièrement durant les festivals (consultez les notes des secteurs).

Un Guide du Consommateur avec les prix des objets ne figurant pas dans le livre de règles vous est fourni ci-dessous — il n'est pas du tout exhaustif et vous pouvez y intégrer, à votre convenance, des prix d'objets n'y figurant pas. Nombre de petits objets peuvent aussi être achetés aux innombrables vendeurs des rues et aux colporteurs de la Cité — utilisez la liste pour varier un peu le genre des marchandises (de crainte que vos PJ ne se fatiguent des Halfelings vendant des «pâtés chauds»!)

Middenheim, bien sûr, fournit toutes sortes de marchandises et services dans des ateliers et des établissements plus permanents — comme il se doit dans n'importe quelle cité importante du Vieux Monde. Mais les marchés de plein air sont spéciaux et, en tant que tels, méritent une attention particulière. Vous noterez cependant que les revendeurs des objets énumérés ci-dessous ne sont pas intéressés par la vente en gros (à des prétendus entrepreneurs ou des PJ Marchands sans envergure — leurs marges bénéficiaires ne leur permettent pas d'offrir des remises pour achats importants.

Si des difficultés surgissent, utilisez le profil de *citoyen bourgeois* (voir *Rencontres dans Middenheim*, pages 52-56). La plupart des Marchands ont des gardes du corps qui les assistent et dont le profil se trouve dans la même section.

Guide du Consommateur sur les Prix de Marché

Habillement : utilisez **WJRF**, page 293.

Tissus :
Peaux en cuir tannées, assez pour confectionner une veste : de 7 à 10 CO
Peaux de loup traitées : de 4 à 8 CO
Peaux d'ours traitées : de 15 à 25 CO
Coton d'Arabie (épais), 1 m de large, le mètre linéaire : de 7 à 8 CO
Soie (30 cm de large), le mètre linéaire : de 8 à 10 CO
Rubans de soie : 60 cm de long, faisceau de 10 : de 5 à 6 CO

Animaux de Monte et Bétail : voir **WJRF**, page 296

Notez que les foires aux chevaux et les marchés aux bestiaux se tiennent toujours en dehors de la Cité, d'habitude une fois par semaine à Grevenfeld ou Schöninghagen (voir le *Répertoire Géographique de la Région*, page 93).





L'harnachement (selle, etc.) est généralement fourni avec les chevaux de guerre, les destriers et la plupart des chevaux de selle, excepté les moins chers.

Biens Domestiques : (voir **WJRF**, page 296)
Tonneau (162 litres) : de 7 à 12 CO
Chandeliers (la paire, en bois) : de 10/- à 22/6
Chandeliers (la paire, en métal argenté) : de 12 à 25 CO
Tonnelet (45 litres) : de 5 à 8 CO
Bouilloire (1,5 l) : 50/-
Louche, en métal avec poignée en bois : de 25/- à 32/-
Ornements (sculptés en bois) : de 7/6 à 2 CO
Pots et casseroles : de 15/- à 45/-
Marmite pour soupe (grande) : 2 CO

OUTILS
Assortiment de limes : de 7 à 12 CO
Ciseau : 50/-
Marteau : de 40/- à 70/-
Clous (la douzaine) : 15/-
Batée : 3 CO
Mortier et Pilon : 2 CO
Pioche : 90/-
Tenailles : 70/-
Pinces : 5 CO

AUTRES
Boulier : de 1 à 4 CO
Jouet d'enfant (en bois sculpté) : de 12/- à 3 CO
Craies de couleur : 5/-
Dés (la paire, en ivoire d'Arabie rare) : 5 CO
Porte-bonheur (argent) : de 5 à 30 CO
Paquet de cartes : de 15/- à 25/-
Paquet de Cartes de Tarot Divinatoire (Tiléen) : de 50/- à 75/-
Flûtes de pan : de 5 à 8 CO
Télescope : 250 CO
Tente (pour une personne) : 50 CO
Tente (pour trois personnes) : 130 CO

Ce sont les prix caractéristiques pour des marchandises de qualité moyenne (quoique "moyenne" soit ici supérieure à "moyenne" ailleurs). Pour des marchandises de qualité supérieure, vous devez multiplier les prix jusqu'à trois fois. Quand l'éventail des prix est large, il y a plusieurs tailles d'objets (ex., pots et casseroles) ou différents critères de qualité (taille, décor, façon, âge, par exemple).

La nourriture est un cas spécial : il y a de nombreux étalages de nourriture sur les marchés et ils sont habituellement tenus par un cuisinier. Les prix courants pour une qualité moyenne seront :

Pâté de Viande (individuel) : de 6 Sous à 1/2
Pâté de Viande (grand) : de 2/- à 3/-
Pâté au gibier (grand) : de 2/9 à 4/-
Tarte aux fruits (individuelle) : de 6 Sous à 1/-
Tarte aux fruits (grande) : de 1/6 à 2/-
Soupe (grande louche pleine) : de 3 à 6 Sous
Saucisses Appétissantes (la part, chaude ou froide) : de 4 à 9 Sous
Pommes de Terre Rôties au Beurre : 5 Sous
Pain et fromage (la part, avec marinade) : de 9 Sous à 1/2
Fruits Courants (pommes, poires, etc., la livre) : de 3 à 6 Sous
Fruits Exotiques (oranges d'Arabie, etc., la pièce) : de 1/6 à 3/6
Vin (demi-bouteille) : de 3/- à 9/-
Vin Chaud Epicé (grand verre) : de 1/3 à 2/-

Ces listes de prix ne comprennent que quelques possibilités et sont destinées à vous faciliter la présentation de la variété des marchandises colportées dans les rues.

Si les PJ sont incroyablement avares sur la nourriture et achètent tout le temps ce qu'ils trouvent de moins cher, vous pouvez leur donner un ou deux mets avariés... et les clouer au lit 2 ou 3 jours.

Gagner de l'Argent à Middenheim

Outre les commerçants des rues, vous pouvez désirer ajouter des marchands de vin, des marchands de tissus et aussi de tapis et de couvertures, des artisans vendant de la faïence émaillée, des produits de grande qualité, des rémouleurs vendant des objets en métal, etc. — les possibilités sont infinies. Si vous le souhaitez, ces personnages peuvent être intéressés par la vente de grandes quantités pour le négoce (voir les Règles de Commerce dans **Mort sur le Reik**), mais gardez-vous de présenter cela comme un moyen rapide de faire fortune.

Louer un étal dans le centre de la ville n'est possible que si vous pouvez à la fois obtenir un permis de la Guilde des Marchands et trouver un endroit disponible pour opérer (ce n'est pas chose facile). Les permis coûtent une Pistole par jour, payable une semaine à l'avance. En plus de tout cela, il y a le prix de "l'assurance" — les racketteurs locaux sont susceptibles de demander jusqu'à 50 % de la recette journalière. Tenter de mettre un étal non-autorisé dans les quartiers populaires expose les PJ à se faire voler. La solution idéale consiste à s'installer au coin d'une rue pendant une heure environ, de faire autant d'affaires que possible, puis de se déplacer. Si les PJ essaient cela et agissent judicieusement, en ne mettant pas tous leurs œufs dans le même panier, laissez-les profiter de ce commerce — les détails précis dépendent de vos inclinations et de ce que les joueurs achètent et vendent, mais évidemment ne les laissez pas gagner une montagne de Couronnes d'Or.

Les PJ vont certainement avoir besoin de beaucoup d'argent pour s'aventurer dans Middenheim. Les PJ avec des compétences de voleurs peuvent évidemment tenter de se faire quelques Couronnes d'Or en plus. Les PJ avec des compétences telles que *Danse, Chant, Musique*, etc., peuvent tenter leur chance comme bateleurs : vous devez utiliser un Test de *Quémandage* (un par heure) pour déterminer le résultat de leurs efforts. Le montant de ce qu'ils gagneront dépendra en partie de l'affluence dans la zone où ils jouent ; les gains maximum se situeront autour de 5 Couronnes d'Or par heure dans un quartier riche de la Cité, mais peuvent être seulement de 5 à 10/- par heure dans les pires endroits (ou même moins). Bien entendu, la Garde de la Cité peut décider de demander aux PJ de circuler, ou un petit groupe d'autres bateleurs peuvent s'unir pour chasser le PJ qui s'en sort trop bien sur leur terrain.



Plans de Bâtiments Typiques

Cette section détaille une variété de boutiques et de commerces courants où les PJ peuvent souhaiter se rendre. Il n'y a pas d'emplacement spécifique dans la Cité bien que quelques suggestions soient données. Vous êtes libre de les placer comme il vous convient.

Notez que seul un plan de base est fourni mais qu'il servira pour tous les genres d'ateliers d'artisans.

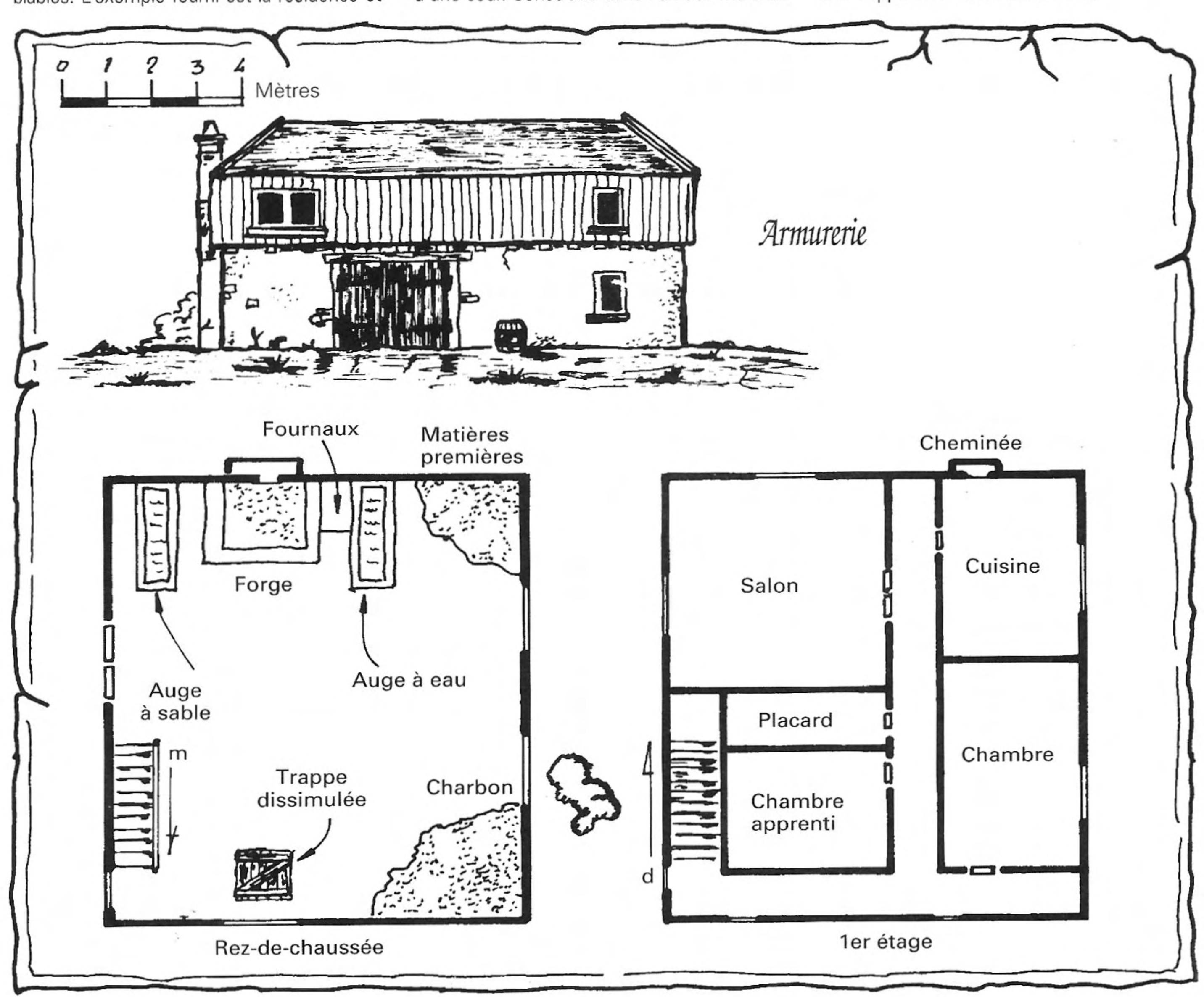
Fabricant d'armes/d'armures

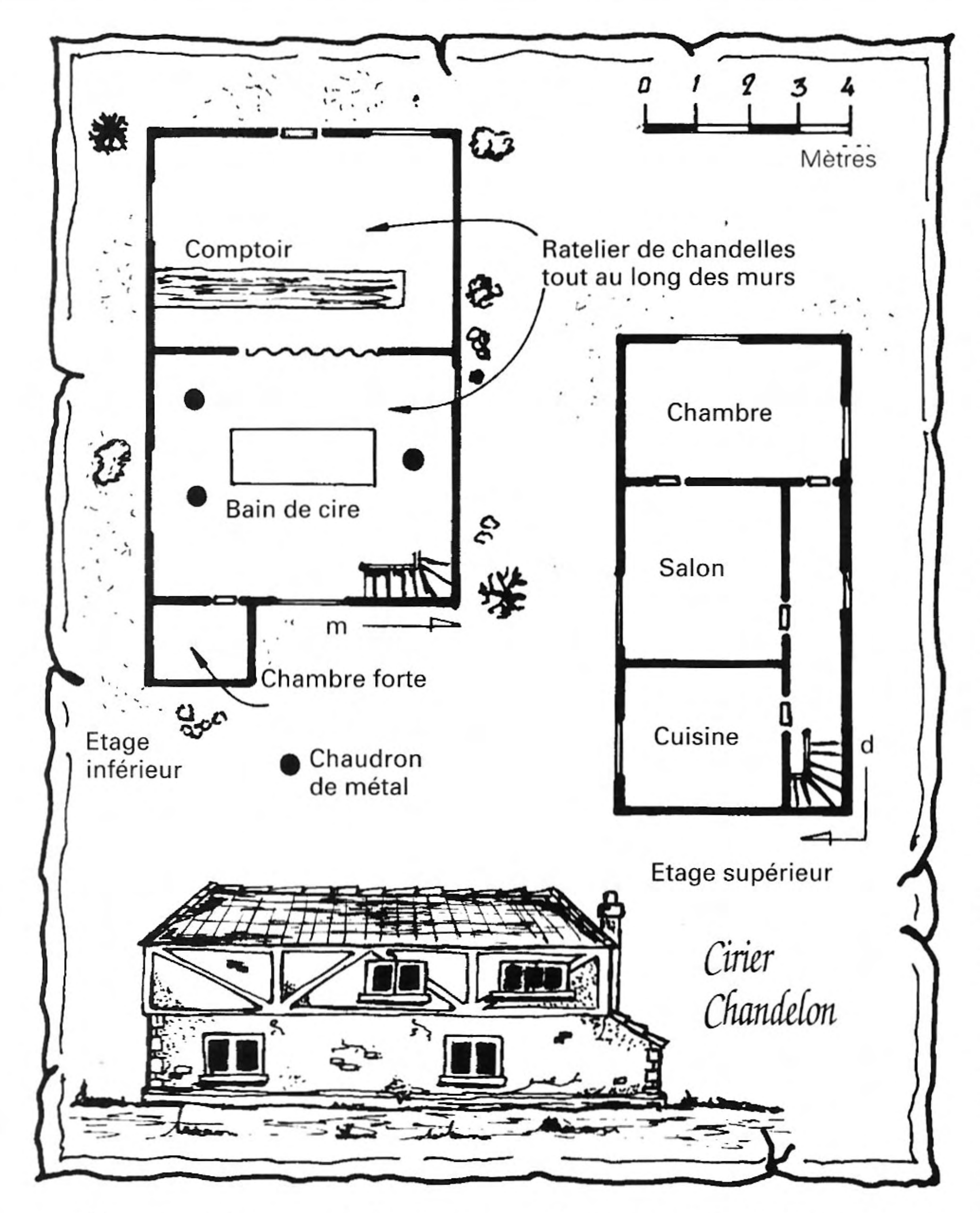
Tous les ateliers de travail du métal en tous genres sont en grande partie semblables. L'exemple fourni est la résidence et l'atelier type d'un armurier, en l'occurrence Hans Rustung, l'un des nombreux artisans de la zone Neumarkt.

Le bâtiment a un étage. Le **rez-de-chaussée** est entièrement en pierre, afin de réduire les risques d'incendie, et est réservé à l'atelier. Une porte à double battant qui peut être barricadée et fermée à clé de l'intérieur permet l'accès aux charrettes devant livrer métal et charbon à l'intérieur. Ces fournitures sont emmagasinés dans les deux angles à l'arrière de l'atelier ; l'espace est précieux à Middenheim et seuls les artisans les plus riches peuvent s'offrir le luxe d'une cour. Construite dans l'un des murs se trouve une forge toute en pierre avec une cheminée qui s'élance hors du bâtiment quelques mètres au-dessus du toit.

Ainsi que la forge elle-même, la principale salle de travail comprend plusieurs auges de pierre remplies d'eau ou de sable pour tremper le métal, et une arche à recuire où les objets terminés peuvent refroidir lentement. Ce procédé relâche la tension dans la structure cristalline du métal et donne l'éclat à la pièce finie.

Tous les armuriers ont une chambre forte pour ranger les armes et les armures terminées en attendant de les vendre. Dans l'atelier de Rustung, c'est une cave sous une trappe dissimulée dans le sol.





L'**étage supérieur** est en bois. Il comprend le logement de Rustung et de sa famille. Son apprenti, Fritz Lehrling, a aussi sa chambre à cet étage ; Rustung est un maître généreux — beaucoup d'artisans font dormir leurs apprentis dans un coin de l'atelier.

Rustung a, pratiquement toujours, un petit nombre d'objets courants (1D6 de chaque) — dagues, fleurets, rapières et autres choses semblables — dans sa chambre forte. Il acceptera de les vendre à tout personnage désirant acheter. D'autres objets peuvent être faits sur demande, ce qui prendra un nombre d'heures de main d'œuvre égal à la valeur d'Encombrement des objets (traiter les valeurs au dessus de 100 comme égales à 100) plus son coût en Couronnes d'Or (arrondir à la Couronne la plus proche). Les chiffres nécessaires peuvent être trouvés page 295 du livre de règles de **WJRF**. Ainsi, une rapière (coût 20 CO, Enc 40) nécessite 60 heures de main d'œuvre, tandis qu'une épée à deux main (coût 35 CO, Enc 250) en demandera 135. Ce sont des temps minima, et des articles "de luxe" pourront prendre jusqu'au double de temps.

Rustung travaille 12 heures par jour, son apprenti 14 — dont 8 sont occupées par une multitude choses à faire. Il y a 40 % de chances pour qu'à tout moment Rustung soit en train de fabriquer sur commande — peut-être pour un des riches et puissants PNJ de la Cité — et qu'il ait encore 1D20 heures de travail avant de pouvoir commencer à fabriquer un article pour un PJ.

Pour les marchandises fabriquées sur commande, Rustung commencera par demander 1 CO par deux heures de main d'œuvre (ex. 67 CO pour une épée à 2 mains). Toutefois, on peut, par *Marchandage,* lui faire réduire de moitié le prix (parmi les plus élevés) et les clients importants ou réguliers peuvent obtenir une remise de 10 %.

Autres Artisans

Cirier/Chandelon

La boutique de Klaus Kerzer le cirier est représentative des nombreux petits ateliers qui fournissent la majeure partie de l'éclairage de la ville. Elle a un étage et est bâtie en brique et en bois. L'étage est consacré au logement, et le rez-de-chaussée constitue son atelier, un rideau séparant la partie fabrication de la partie boutique. Une réserve à l'arrière abrite cire, bobines de ficelle et autres matériaux.

L'atelier lui-même est dominé par une cuve en métal remplie de cire fondue, audessus de laquelle pendent plusieurs perches qui peuvent être abaissées ou montées par des poulies fixées au plafond. La ficelle est coupée en morceaux, accrochée aux perches, et plongée à plusieurs reprises jusqu'à ce qu'elle ait "accroché" suffisamment de cire et qu'une bougie pende à chaque bout ficelle.

Les perches avec les bougies suspendues sont posées sur les râteliers qui s'alignent sur les murs de l'atelier et de la boutique. En plus de la cuve à tremper principale, il y a plusieurs petits chaudrons utilisés pour la fabrication de bougies colorées et parfumées ; les ingrédients nécessaires sont enfermés dans un coffre-fort, dans la réserve.

Potier

L'atelier d'un potier comprend généralement un étage, avec le logement situé au premier. Le rez-de-chaussée est un atelier avec un four à céramique construit dans un des murs, et un ou deux réservoirs à clarification remplis d'eau, construits dans le sol. L'argile brute est raffinée et déposée dans ces réservoirs avant d'être utilisée sur le tour du potier.

Un atelier type aura deux tours : l'un rapide, actionné par une pédale ou un volant en pierre manœuvré au pied, et un autre, lent, actionné à la main. Si le potier a un ou plusieurs apprentis, il peut y avoir plus d'un tour de chaque genre dans l'atelier. Il peut y avoir aussi un certain nombre de moules en deux parties, en pierre ou en métal, pour fabriquer des objets, comme des pipes en argile, qui ne peuvent être façonnées au tour.

Avec le four, les réservoirs de clarification et les tours, il y aura un certain nombre de râteliers de séchage sur les murs - ce sont de simples planches de bois où on laisse durcir les poteries avant de les cuire.

Il y aura aussi un établi de travail où sont mélangées les couleurs et autres ingrédients pour l'émaillage ; les ingrédients euxmêmes sont gardés dans une armoire quelque part à côté de l'établi.

Verrier

L'atelier d'un verrier comprendra un four où du verre brut est mis à fondre dans des creusets de pierre avant d'être soufflé. Il peut y avoir plus d'un four si le verrier a un ou plusieurs apprentis.

A côté de chaque four se trouve un établi, où s'asseoit le souffleur de verre et un râtelier — semblable à un râtelier d'armes — où sont entreposés les pontils (cannes à souffler). Il y aura aussi une réserve pour le verre brut, le charbon et les autres matériaux.

Un des fours, au moins, aura à ses côtés une tranchée d'environ un mètre de long et de cinquante centimètres de profondeur, taillée dans le sol. Elle est utilisée pour faire des fenêtres — le souffleur de verre souffle une boule de verre chaud normale, puis il balance son pontil comme un pendule audessus de la tranchée (ce qui évite au verre de racler et de se salir) afin de créer une forme de saucisse creuse. Les extrémités sont coupées, le cylindre est fendu puis ouvert et enfin aplati pour former une vitre carrée. La vitre est ensuite placée dans un four fermé appelé Lehr dans lequel on la laissera refroidir lentement pour éviter les tensions et les fissures. Les morceaux de verre qui restent sur le pontil ont une forme d'œil de bœuf et sont souvent vendues à bas prix en guise de carreaux dans les bâtiments populaires.

Si le verrier fait aussi du verre fantaisie, il y aura un endroit, sur le côté de l'atelier, où les couleurs sont entreposées et mélangées, avant d'être ajoutées au verre fondu. Des cannes de verre coloré peuvent aussi être gardées ici, prêtes à l'utilisation pour du travail de fantaisie.

Alchimiste/Herboriste

Eberhardt Stiefel tient une petite boutique dans Freiburg. Elle se compose de deux pièces au rez-de-chaussée — un atelier et une boutique — séparées par un rideau en tissu. L'étage supérieur du bâtiment est, comme d'habitude, réservé au logement.

La boutique comprend un comptoir avec, au dos, des planches remplies de bouteilles et des bocaux de préparations alchimiques et d'herbes. L'atelier est garni de planches et d'armoires contenant divers ingrédients, un petit four de séchage et un poêle en fer sur lequel les mélanges sont chauffés.

Stiefel possède une réserve impressionnante d'ingrédients et il compte parmi ses clients habituels nombre de Sorciers et d'Apothicaires de la Cité. Toutes les herbes sont considérées comme ayant un degré en dessous de leur disponibilité standard lorsque l'on visite la boutique — une herbe *rarissime* devient *rare*, une herbe *rare* devient *inhabituelle*, etc. — et l'on peut trouver toutes les herbes/plantes de *disponibilité banale*. Reportez vous à **la Campagne Impériale**, (pages 30-31), pour des précisions sur les herbes et leur disponibilité.

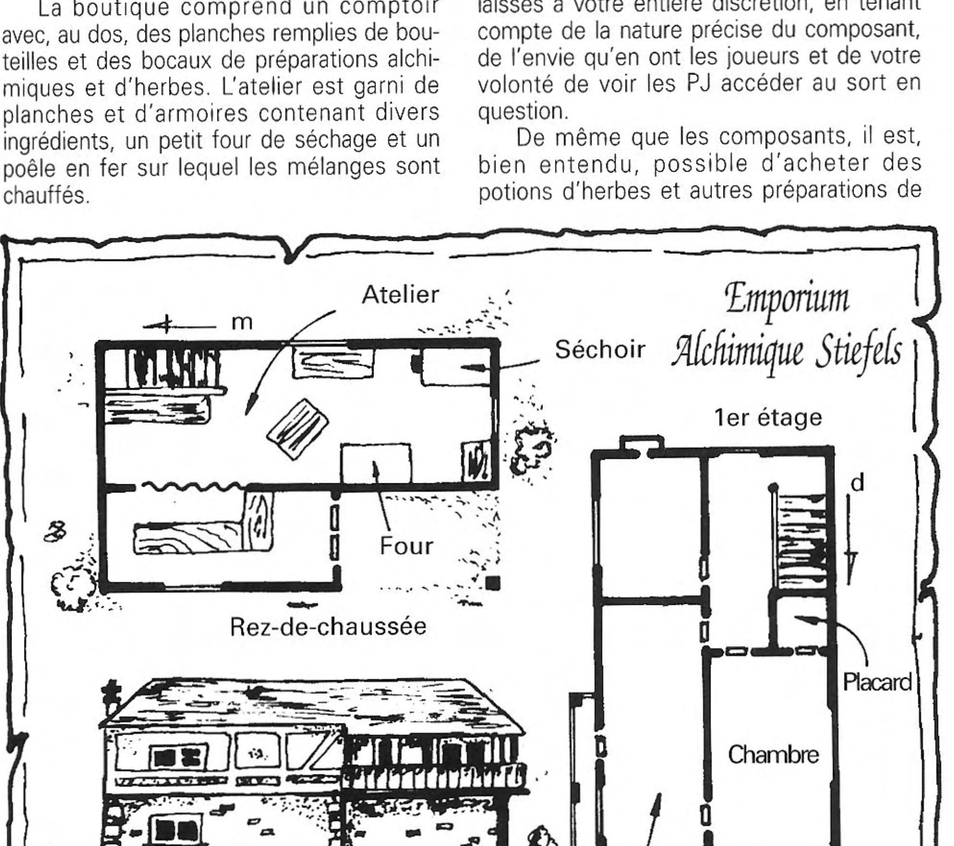
Il est aussi possible de trouver des composants de sorts et autres articles ésotériques chez Stiefel — des propositions concernant la disponibilité sont indiquées ci-dessous, mais tenez compte des commentaires page 69) sur l'achat d'articles prohibés.

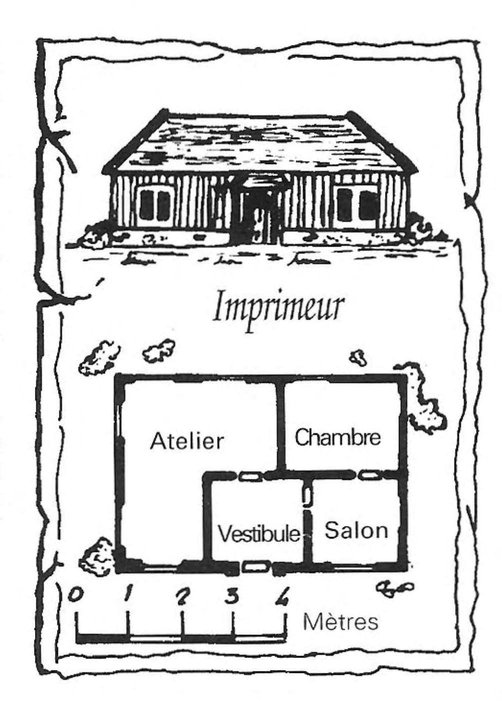
Niveau de Sort	Disponibilité
Magie Mineure	Commun
1	Courant
2	Inhabituel
3	Rare
4	Rarissime

Facultativement, vous pouvez désirer augmenter d'un degré la rareté des composants pour les sorts de Magie spécialisée (Elémentaire, Illusoire, Druidique), de sorte que les composants pour sorts de niveau 1 soient *Inhabituels*, etc.

Les prix des composants de sorts sont laissés à votre entière discrétion, en tenant compte de la nature précise du composant, de l'envie qu'en ont les joueurs et de votre volonté de voir les PJ accéder au sort en question.

De même que les composants, il est, bien entendu, possible d'acheter des potions d'herbes et autres préparations de Stiefel ; il dispose de préparations concoctées à partir de toutes les herbes énumérées dans **la Campagne Impériale** (page 30-31). Elles coûtent deux fois le prix de l'herbe elle-même — tel qu'il est indiqué dans la liste — et ne comportent qu'une dose.





Imprimeur

Rudolf Drucker tient une petite boutique d'imprimeur près du Collège de Théologie (page 44), et l'on peut trouver une ou deux entreprises similaires dans les secteurs Freiburg et Neumarkt.

L'imprimerie est de plain-pied, la presse étant située dans une pièce à l'arrière, à côté du logement. Thomas Buchstab, l'apprenti de Drucker, prépare les plaques d'impression avec les lettres moulées en plomb ou en bois sculpté qui sont dans des râteliers le long de chaque mur. Drucker vérifie les plaques terminées et manœuvre la presse tandis que Buchstab encre les plaques.

La presse est en fonte, avec un support pour les plaques et un rouleau commandé par levier qui rabat le papier sur la plaque encrée. Elle peut accepter toutes les tailles de papier jusqu'à quatre vingt dix centimètres par soixante. A côté de la presse se trouve un ensemble de planches supportant plusieurs piles de feuilles de papier allant de la qualité grossière (à peine plus que de la pâte) au parchemin de grande qualité.

La pièce sur le devant du bâtiment est tapissée d'exemplaires épinglés d'affiches et de feuilles qui, selon Drucker, montre le meilleur de son talent.

Les prix d'impression de Drucker sont les suivants :

1 Pistole par ligne pour 50 exemplaires, en arrondissant au-dessus (sur papier médiocre) ;

1 Pistole supplémentaire pour 50 exemplaires sur parchemin ;

1 Pistole supplémentaire pour 100 exemplaires sur du papier de plus de 60 x 60 cm ;

Il peut aussi fournir des livres reliés, grâce à un arrangement avec un maroquinier voisin ; cela peut coûter de 5 à 50 CO, selon la qualité de la reliure et le degré d'ornementation demandé.

Drucker connaît personnellement tous les autres imprimeurs de la Cité, et parlera tout à fait ouvertement de la résistance à laquelle ils se heurtent de la part des scriptoriums (voir ci-dessous) qui, par diverses obstacles administratifs, vont jusqu'à empêcher les imprimeurs de former une guilde en règle.

On connaît au moins un ex-apprenti qui vit dans les parties les moins salubres de la cité, mais qui, apparemment, n'a pas créé sa propre imprimerie. Drucker ne sait absolument pas de quoi il vit, mais si vous désirez une ouverture sur une courte aventure, il peut avoir une presse clandestine et produire des pamphlets séditieux et politiques, contrefaire des documents officiels ou même reproduire des textes interdits pour un groupe de sectateurs.

Joaillier/Orfèvre

Middenheim est bien achalandée en boutiques de joailliers et d'orfèvres, et celle que possède le Nain connu sous le nom de Kurz Rogni dans le secteur Ulricsmund en est un exemple typique. Beaucoup des citoyens les plus riches de la Cité préfèrent traiter leurs affaires avec les joailliers Nains, même si nombre d'établissements tenus par des Humains peuvent fournir des produits de qualité égale.

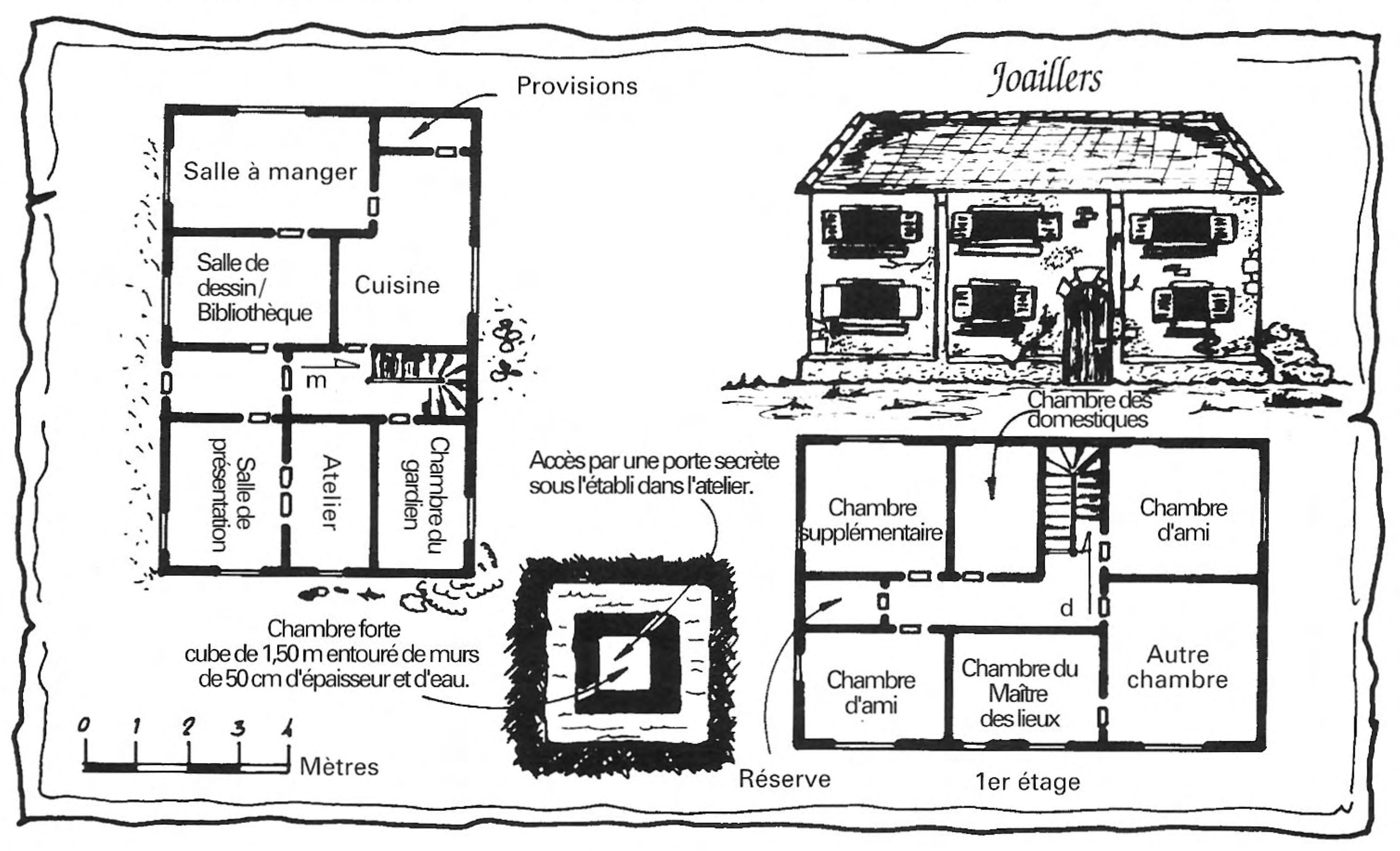
La boutique de Rogni est une petite maison bourgeoise d'apparence ordinaire, mais différente de ses voisines par le nombre de verrous sur la porte, les fenêtres à barreaux et l'enseigne d'un anneau d'or qui pend à l'extérieur. L'intérieur est petit, sombre et étroit selon les standard humains. Une petite pièce sur le devant pour recevoir les visiteurs est séparée de l'atelier de Rogni, qui est encore plus petit, par une autre porte fermée. Le reste de la maison constitue le logement de Rogni et de Matilda Haleberry, sa gouvernante et cuisinière Halfeling. Matilda est une petite personne active, qui s'assure que la maison est toujours "convenable" et que Rogni n'oublie pas de manger et de dormir à intervalles réguliers

L'atelier de Rogni est à peine plus grand qu'un placard à balais, avec de l'espace pour son établi et un tabouret, et d'autres précieuses petites choses. L'établi est jonché de petits éclats d'or et d'argent, de pierres semi-précieuses partiellement taillées, ainsi que d'un assortiment de petits marteaux, de coins à fendre et de limes. Il a de nombreux anneaux simples et sertis, des broches, des épingles et autres articles de joaillerie en réserve qu'il vend à 110 % de la valeur des matériaux et il fabriquera sur commande pour 110-125 % de la valeur des matériaux, selon la difficulté du travail. Il fera une remise de 10 % à ses congénères Nains, amis personnels et clients réguliers — si on le lui demande. Son travail peut être reconnu grâce à la marque en forme d'épi de céréales, qui constitue un jeu de mots sur son nom et le mot Reikspiel signifiant seigle.

En plus de la fabrication de bijoux, Rogni peut aussi évaluer des pierres et des bijoux pour un client. Il a un score en *Estimation* de 65, en tenant compte de sa compétence *Evaluation*, et prend 1 % de la valeur, avec un minimum de 1 CO et un maximum de 10 CO. Il ne surévalue jamais délibérément un objet pour obtenir des honoraires plus importants et sa réputation est telle que jamais personne ne penserait qu'il puisse faire une chose pareille. Rogni achètera les bijoux à 80 % de leur valeur selon son estimation et l'on peut *Marchander* jusqu'à 90 % s'il apprécie particulièrement une pièce.

Le passe-temps favori de Rogni est la fabrication de pendules. Il y en a une dans pratiquement chaque pièce de la maison. Bien qu'il les fabrique essentiellement pour son plaisir, il en vendra une si le prix lui convient. On trouve nombre de ses pendules dans les plus riches maisons de la Cité. La plupart sont précises à dix minutes près par jour et c'est un hommage à la compétence de Rogni.

On accède à la chambre forte de Rogni par une porte dissimulée sous l'établi - elle est dissimulée avec cette ingéniosité habituelle chez les Nains, et il y a un modificateur de -20 sur tous les Tests de *Recherche* destinés à la trouver. La porte est renforcée (**R** 6, **D** 16) et solidement fermée (DS 50%). Rogni garde l'unique clé sur lui, accrochée à une chaîne. Celle-ci possède deux extrémités et seul Rogni connaît celle qui ouvre le verrou. Si la mauvaise extrémité est utilisée, si une tentative de crochetage échoue, ou si une tentative a lieu pour forcer la porte, un piège sera activé qui enverra une volée de fléchettes. Le personnage essayant d'ouvrir la porte doit réussir un Test d'*Initiative* (les Humains et les Elfes ont une pénalité de -20 due aux conditions difficiles sous l'établi) ou sera atteint par 1D6 fléchettes. Chaque fléchette cause les mêmes



dégâts qu'une attaque de **F**0 et chacune est enduite d'une dose de poison paralysant — la victime doit faire un Test de *Poison* pour chaque fléchette qui l'atteint et chaque Test qui échoue aura le même résultat qu'une dose d'Oreille-de-boeuf (**WJRF**, page 82). En même temps que le piège est activé, une grosse cloche située dans le grenier sonne automatiquement, donnant l'alerte. Rogni, ou Matilda, va entrer en scène en 2D4 Rounds, armé d'un tromblon.

La chambre forte elle-même est taillée dans le rocher sous la maison et a un volume d'environ un mètre cube. Les murs ont soixante centimètres d'épaisseur et sont faits de blocs de pierre solidement assemblés au mortier et il y a un espace de soixante centimètres derrière les murs et sous le sol rempli d'eau pour déjouer toute tentative visant à creuser un tunnel sous la chambre forte. Rogni y conserve tous ses matériaux précieux.

Ainsi que beaucoup d'orfèvres de la Cité, Rogni conservera de l'or ou autres objets dans sa chambre forte pour une location de 1 CO par mois. Il délivre un reçu pour chaque objet et ces reçus sont souvent utilisés comme monnaie fiduciaire lorsque de fortes sommes changent de main.

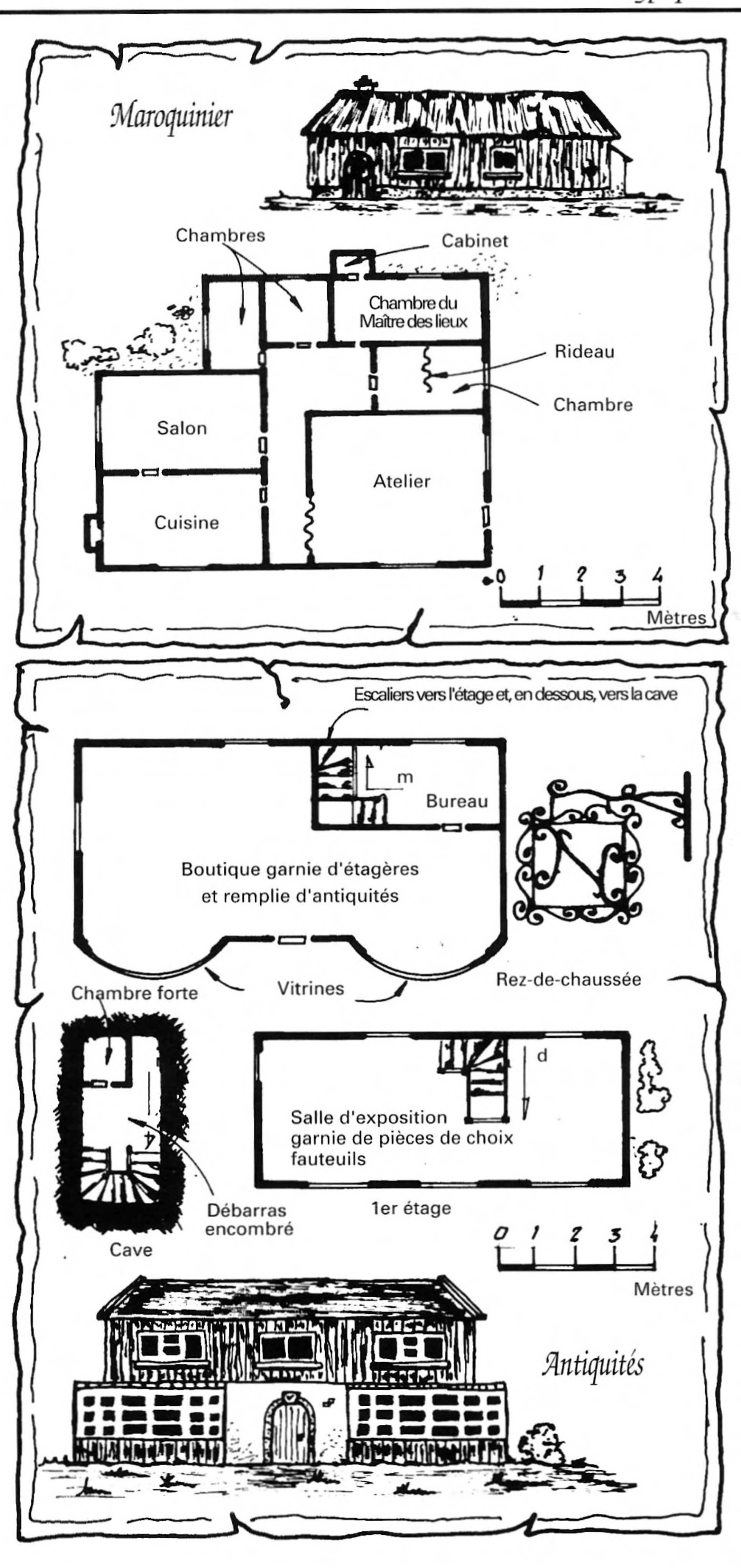
Maroquinier

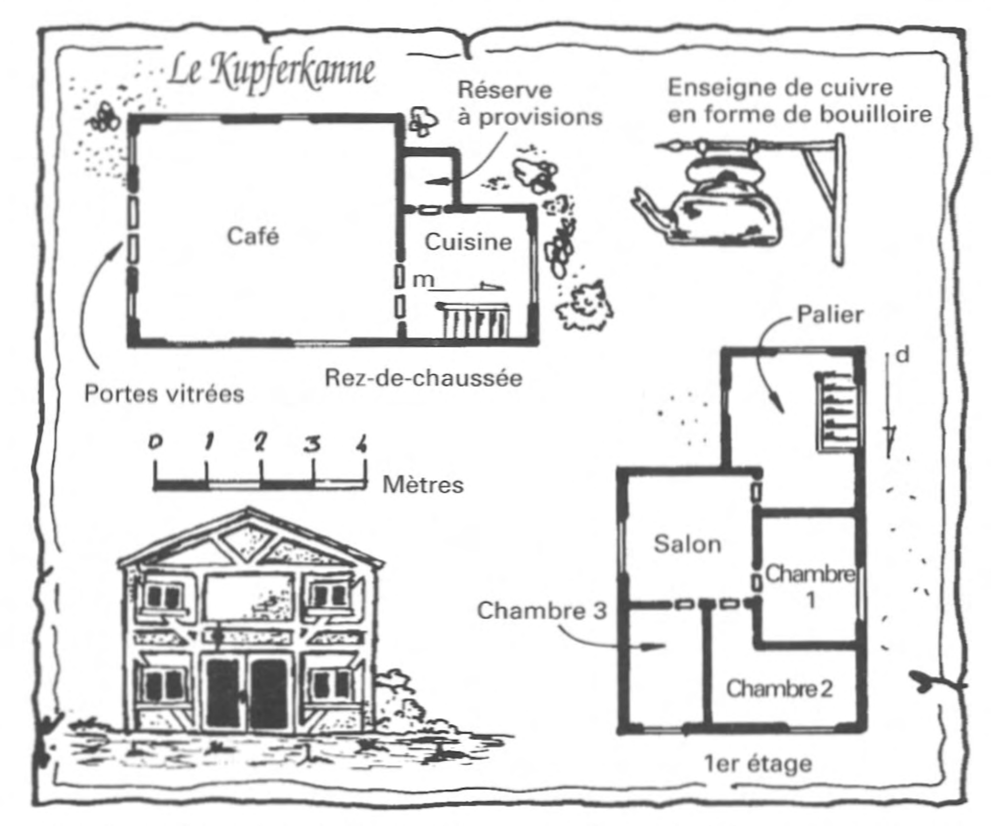
Il y a plusieurs maroquiniers dans Middenheim. La plupart de leurs ateliers sont concentrés dans la partie nord de Neumarkt, à côté des tanneries. L'atelier de Dunno Greendale est un peu en dehors de cette zone, sur les bords du Kleinmoot. Il se charge de la plupart du travail du cuir pour la communauté Halfeling de la Cité et sa réputation s'accroit parmi les autres races.

La maison de Dunno est partagé en zones de travail et d'habitat et son atelier sert en même temps de boutique. Il partage la maison avec sa femme et sept enfants et tout voisin ou parent qui a envie de venir. C'est un endroit animé et gai.

Ceintures, sacs, fourreaux d'épées, sacs à dos et autres choses semblables sont suspendus en rangs ordonnés à des chevilles le long des murs de l'atelier. Au milieu se trouve une grande table sur laquelle Dunno travaille et à côté de laquelle se trouvent des peaux traitées prêtes à être découpées. La plupart des marchandises en exposition sont simples mais bien faites. Dunno effectuera du travail fantaisie sur commande, généralement pour 125 % du coût normal — les Halfelings, les amis personnels et les clients réguliers ont généralement une remise de 10 %.

Dunno fabrique aussi des vêtements et armures de cuir à des prix normaux, mais seulement sur commande; comme il a coutume de le dire: «cela ne sert à rien de porter quelque chose qui ne vous va pas et comment cela pourrait-il vous aller si ce n'est pas fait pour vous». La brillante personnalité de Dunno et ses hautes exigences





font d'une séance d'essai plus un plaisir qu'une épreuve. Il a toujours sous la main une infusion d'herbes, de la bière épicée et des biscuits aux fruits pour ses clients. La fabrication d'un vêtement prend un nombre d'heures égal à dix fois le coût du tissu en CO ; le coût et la valeur d'Encombrement d'un objet en cuir feront le double de son équivalent en tissu. Dunno ne produit jamais d'objets de qualité inférieure à *bonne* (voir **WJRF**, page 293). Ainsi, un pourpoint en cuir de bonne qualité coûtera 36 CO et aura une valeur d'Encombrement de 8. De même que la plupart des artisans de la Cité, Dunno travaille douze heures par jour, même en tenant compte des pause-repas et des casse-croûtes.

La spécialité de Dunno est la chope en cuir, enduite de poix dure et souvent décorée de motifs fantaisie appliqués à chaud dans le cuir ; comme beaucoup d'Halfelings, il considère les chopes en métal comme voyantes et pas nécessairement comme une bonne chose — «Je veux dire, si vous aimez le goût de l'étain, alors je ne discute pas avec vous, mais il n'y a rien de mieux que le cuir et la poix pour faire ressortir le parfum d'une bonne bière — et c'est moins cher, aussi». Sa fourchette de prix pour une chope en cuir va de 5/- à 1 CO — le prix d'une chope tout à fait ordinaire en étain. Il fabrique aussi des plats et des bols en cuir prisés par les Halfelings pour servir certains plats ; ainsi qu'il le fait remarquer, ils ne casseront pas comme la poterie, ils ne terniront pas comme l'étain et l'argent, le bois aussi est bon, mais il nécessite beaucoup de soins s'il est utilisé régulièrement.

Tout en travaillant pour son propre compte, Dunno reçoit des commandes de harnais et de fourreaux pour un certain nombre d'armuriers de la Cité et à l'occasion fait une reliure fantaisie pour un livre — «cela change agréablement les idées — c'est le genre de chose dans lesquelles vous pouvez réellement vous donner à fond.»

Librairie/Boutique d'Antiquités

Les rues étroites et sinueuses de Freiburg sont le domaine de nombreuses petites librairies et boutiques d'antiquités. La plus renommée, et la plus grande, est celle de Neugierde. Hieronymus Neugierde représente la troisième génération de sa famille à diriger la boutique. Le vaste réseau de contacts qui s'est formé au cours d'un siècle de commerce, plus l'œil exercé d'Hieronymus et une vie de pratique en font *le* lieu où trouver quelque objet rare ou sortant de l'ordinaire. On murmure dans certains quartiers que Neugierde a un monopole de fait sur les antiquités et bibelots arrivant à Middenheim et qu'il fait circuler les marchandises de qualité inférieure vers les autres petites boutiques, gardant uniquement le meilleur pour son propre commerce. Celui-ci comprend un étage plus une cave et se distingue par ses deux baies en verre multicolore. Une élégante enseigne en métal travaillé pend à l'extérieur, représentant la lettre 'N' sur un parchemin fantaisie. A l'intérieur, la boutique paraît petite, mais c'est uniquement dû à l'énorme quantité d'antiquités et de bibelots qui s'entassent sur chaque étagère et comptoir. Tout ce que l'on peut imaginer se trouve ici, des poteries antiques aux livres rares, des verreries peintes aux bijoux de Cathay, d'Ind et des Terres du Sud, et même d'étranges *objets d'art* du Nouveau Monde et de Lustrianie. Les prix de Neugierde sont élevés, mais reflètent la rareté et la qualité de ses marchandises. Le commerce animé de sa boutique et les affaires traitées avec les clients "spéciaux" permettent à Neugierde d'avoir une maison petite mais bien agencée aux limites du secteur de Nordgarten et quatre employés dans sa boutique.

L'étage est réservé aux clients "spéciaux" ; Neugierde garde de côté certains objets pour certaines personnes, les plus remarquables étant le Chancelier Sparsam (voir page 86), et Hugo Schmidt de l'Erudit (page 43). Le meilleur de sa réserve est gardé ici pour d'autres habitués, qui comprennent la famille du Graf et un certain nombre de Sorciers de la Cité. Il essaiera aussi d'obtenir des objets particuliers pour un client régulier grâce à ses contacts multiples à Marienburg, Luccini et ailleurs. Quoique cela puisse prendre des mois ou même des années, il ne demande pas de dédommagement pour le service car il considère que les bonnes grâces d'un client régulier constituent un paiement suffisant.

Les prix de Neugierde sont à votre choix ; son stock est si vaste et si variée qu'il serait dérisoire de donner une gamme fixe de prix. Si les PJ décident d'acheter un objet, un bon repère est de prendre le prix de l'objet le plus proche donné dans la section 7 des règles de **WJRF**, et de le multiplier par le chiffre qui convient (10 est un bon chiffre pour commencer, modifié en fonction de l'âge et de la rareté de l'objet), puis d'ajouter un peu plus jusqu'à ce que le prix vous semble refléter la valeur de l'objet.

Café

Les secteurs Freiburg, Altmarkt et Neumarkt sont littéralement constellés de petits restaurants, dont le Kupferkanne est un exemple typique. Il est tenu par Otto Keliner, sa femme Hanna et ses deux filles Else et Ursula. Il est ouvert de l'aube au crépuscule, fournit des repas froids et chauds, du vin de qualité moyenne et un large choix d'infusions d'herbes. Le bâtiment n'est pas particulièrement vieux, mais le décor a été conçu pour apparaître comme tel ; le plafond est bas (1m80), et toutes les poutres ont été traitées pour avoir l'air anciennes. En guise d'enseigne, une grande marmite en cuivre pend à l'extérieur.

Le rez de chaussée est occupé par le café et les cuisines et la famille vit à l'étage. En été, Otto met quatre tables dehors, dans la rue. Le café est très populaire parmi les estudiants du Collège de Théologie, qui passent souvent leurs journées à boire des infusions en discutant philosophie ou art.

Un repas peut coûter de 3/6 pour un pâté ou une salade jusqu'à 1 CO pour un repas complet à trois plats. L'infusion d'herbes coûte de 1/6 à 3/- par tasse, ou de 3/- à 7/- par cruche ; une cruche contient environ 2 tasses 1/2. Le vin coûte 2/6 par verre ou 7/6 pour une carafe qui contient environ 4 verres.

Scriptorium

Il y a trois scriptoriums à Middenheim ; un scriptorium est rattaché au Collège de Théologie, un autre est un département de l'Honorable Guilde des Conseillers Juridiques et le troisième — Bleistift — est indépendant. L'art de l'imprimerie est une

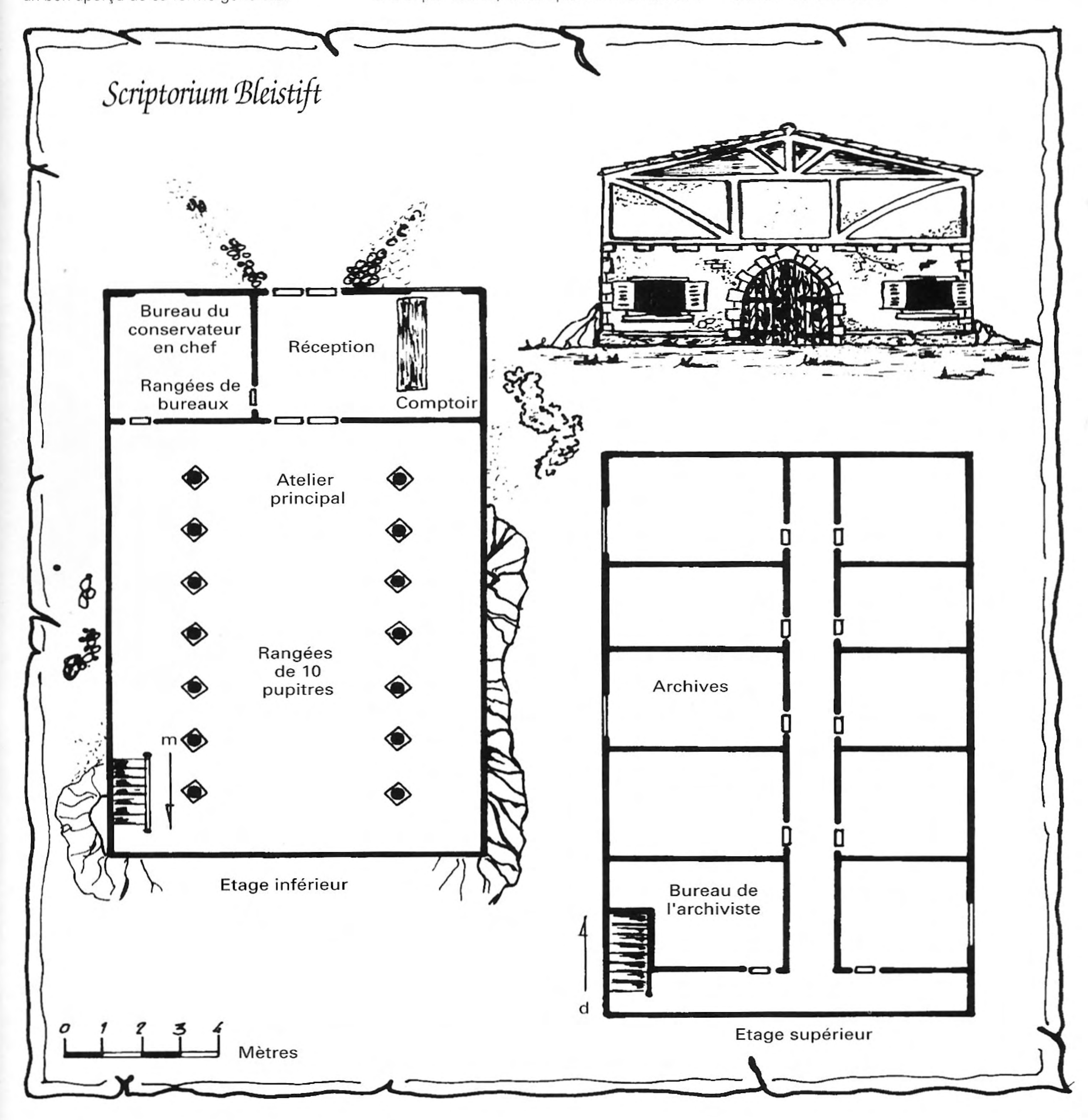
invention assez récente et doit encore se répandre et être accepté. Alors que quelques petites presses, comme celle de Rudolf Drucker (décrites précédemment) ont surgi dans la Cité, la reproduction des écrits est encore largement assurée par les scribes. Le jour, on trouve des écrivains publics dans le Grand Parc et aux alentours et beaucoup d'estudiants arrondissent leurs revenus de cette façon. Ce sont pourtant les scriptoriums qui produisent tous les livres et documents non-imprimés dans la Cité.

Le Scriptorium Bleistift, dans le secteur Osttor, est un bâtiment à deux niveaux, grand et impressionnant. Il a été autrefois décrit comme un entrepôt à l'ornementation chargée, ce qui est un peu dur mais donne un bon aperçu de sa forme générale.

Le rez de chaussée est une salle gigantesque, avec des piliers soutenant le plafond. La salle est remplie de pupitres, alignés sur cinq rangs de dix devant lesquels les scribes s'assoient pour copier des manuscrits. L'étage est occupé par des bureaux, les archives, les réserves de fournitures. Le scriptorium a un accord avec l'Abattoir de Fleischer (page 37) pour la fourniture de peaux de bovins et, étant donné qu'une peau de bovin ne fournit que deux feuilles de vélin, les scriptoriums utilisent presqu'autant de peaux que les maroquiniers. Le vélin n'est utilisé que pour les documents les plus chers et les livres les plus somptueux, car il coûte 5 CO la feuille.

Les parchemins écrits à la main coûtent 2 CO par feuille, alors que l'on demande 7 CO pour une feuille d'écriture sur vélin. Les enluminures coûte 4 CO supplémentaires par feuille. En moyenne, un scribe peut produire, par jour, trois feuilles écrites ou une feuille enluminée. La reliure des livres est en supplément et peut coûter de 5 à 50 CO selon la qualité du travail et le degré d'ornementation demandé.

Les scriptoriums ont acquis une influence considérable au cours des années et des siècles de leur existence. Actuellement, ils usent de leur pouvoir pour résister à la concurrence représentée par le développement de l'imprimerie. Ils ont, pour l'instant, réussi à faire obstacles aux tentatives des imprimeurs visant à fonder leur guilde dans la Cité. Les scribes espèrent prévenir toute croissance ultérieure.



La Cité des Aventures

Les Aventures se Déroulant dans la Cité

Avant que vous ne commenciez à plonger les PJ dans un "inextricable écheveau d'intrigues", vous devrez faire quelques préparatifs. Au début, concentrez vos efforts sur un ou deux secteurs seulement. Jusqu'à ce que vous connaissiez bien la Cité et puissiez facilement reconnaître les différents quartiers et leurs atmosphères respectives, vous trouverez plus aisé d'éviter des aventures qui amèneraient les personnages à des poursuites et des recherches dans toute la Cité.

Une bonne règle à suivre dans la description des situations — que ce soit des rencontres "aléatoires" et impromptues ou le début d'une aventure plus longue — est de toujours commencer par des descriptions et informations générales. «L'auberge grouille de monde ; les gens ont l'air pauvre ; il pleut dehors» ; etc. Au fur et à mesure que vos joueurs exploreront les possibilités, vous pourrez révéler des informations plus spécifiques (ou ne pas le faire, s'il n'y a rien d'autre à ajouter).

«Le barman a une grosse cicatrice en travers de la joue ; il fait signe au portier lorsque vous vous approchez du bar...». Mais vous devez laisser les joueurs tirer leurs propres conclusions. Eventuellement, vous devrez livrer d'éventuelles informations critiques si les joueurs font le bon choix (ou le mauvais !) ou lors de la réaction d'un PNJ. «Acceptant la Couronne d'Or que vous offrez, le barman sourit et le portier se détend...» Ou «De toute évidence vexé par l'absence de "pourboire", le barman pose brutalement votre chope de bière, en en renversant la moitié, tandis que le portier vous regarde de façon menaçante.»

Ces trois niveaux d'informations — général, spécifique, et critique — s'appliquent à toutes les situations et elles devront toujours être divulguées dans le même ordre. La différence entre une rencontre improvisée et spontanée et une longue aventure repose uniquement sur le fait qu'une rencontre improvisée sera — en règle générale — beaucoup plus courte, qu'il n'y aura pas beaucoup d'informations à donner et que l'information critique sera d'une nature mineure qui ne détournera pas les joueurs de la ligne directrice.

Vous devriez aussi essayer d'intégrer les mécanismes du jeu tout en jouant et les utiliser pour faire monter la tension. Si les joueurs se promènent simplement, seuls des éventuels Test de **Soc** ou d'*Observation* sont nécessaire. Mais si vous voulez faire passer l'idée que leurs actions sont importantes, même critiques, faites-leur faire plus de jets de dés. Vous n'avez pas besoin de spécifier le type du Test, ni même de mentionner une caractéristique — demandez simplement aux joueurs de lancer les dés, puis consultez leurs feuilles de personnage. Vous serez certain de les garder en alerte. Rappelez-vous que, même si un résultat de jet de dés est sans importance, si vous ne le leur dites pas, les joueurs ne le sauront jamais !

Enfin, n'oubliez pas les expressions de votre visage, vos gestes de mains, et votre attitude générale. Par exemple, si vous vous penchez en avant, avec les coudes sur la table et soupirez avec un air de conspirateur, vous obtiendrez une réaction totalement différente de la part de vos joueurs que si vous dites exactement la même chose tout en vous balançant nonchalamment sur votre chaise.

Aventures Mineures

Dans les quelques pages qui suivent, vous trouverez un certain nombre de courtes ébauches pour des mini-aventures. Avec un peu de préparation, vous serez capable de les mettre en scène comme de petites aventures indépendantes d'une heure ou deux, parallèles à la ligne directrice de votre campagne. Avec un peu plus de travail, elles peuvent être rattachées à d'autres idées d'aventures données dans d'autres sections (dans *Le Répertoire Géographique* ou *La Cité Souterraine* par exemple) et développées en aventures complètes et autonomes. La Cité de Middenheim possède des possibilités infinies d'aventures — jetez un œil sur les descriptions des rencontres (pages 52-56) et vous vous retrouverez sans doute avec de nouvelles idées pour transformer ces rencontres en courtes aventures.

1. Regardez le Gentil Petit Oiseau...

Cet incident peut être utilisé pratiquement n'importe où dans la Cité, mais devrait être plus efficace dans une zone de marché ou dans un quartier où nombre de personnes moyennement riches sont susceptibles de se promener. L'incident se produit durant le jour.

A environ 30 m devant les aventuriers, se produit soudain une animation dans la foule. Il y a un cri, quelques clameurs et un oiseau s'envole rapidement tandis que des gens lui jettent des pierres et des projectiles improvisés. Un personnage Forestier, Druide ou Ovate avec la compétence *Acuité Visuelle* pourra identifier l'oiseau comme étant un corbeau.

A cet instant, les aventuriers ont plusieurs de lignes de conduite possibles :

Courir Apporter leur Aide : Si les aventuriers se précipitent vers l'endroit de l'action, ils trouveront, selon votre fantaisie, une femme d'âge moyen affolée à qui l'oiseau vient de voler une épingle à cheveux précieuse, ou un marchand furieux à qui il vient de voler quelque petit bibelot de valeur. Le temps qu'ils se rendent compte de ce qui se passe, l'oiseau sera loin.

Tirer : Les aventuriers supporteront l'habituel modificateur de -10 au **CT** pour un tir sur une petite cible. Il y a le temps d'un Round de tir de projectiles depuis le moment où les aventuriers voient l'oiseau pour la première fois jusqu'à ce qu'il disparaisse derrière un arbre ou le sommet d'un toit.

L'oiseau vole vite et assez bas, aussi les tirs des aventuriers peuvent mettre en danger la vie des passants et peuvent déclencher la panique — dans ce cas, une patrouille de Gardes entrera en scène en 2D10 Rounds, et les aventuriers peuvent être accusés de troubler l'ordre public. Si les PJ réussissent à abattre l'oiseau, ils pourront expliquer la situation et repartir avec un simple avertissement... et peut-être une amende de principe d'une Couronne ou deux. Autrement, un Test réussi de **Soc** ou de *Corruption* sera nécessaire pour éviter une amende plus lourde de 2D10 CO et la confiscation de leurs armes de tir.

Si l'oiseau est abattu et l'objet volé retrouvé, la victime du vol offrira de payer toute amende infligée aux aventuriers et leur donnera aussi 5 CO de récompense.

Suivre l'Oiseau : Si les aventuriers décident de suivre l'oiseau, ils devront réussir un Test d'*Initiative* à chaque Round afin de le garder en vue. Les personnages Forestiers, Druides et Ovates reçoivent un bonus de +5

à ce Test et les personnages dotés de la Compétence *Acuité Visuelle* reçoivent un bonus de +10 ; ces bonus sont cumulables.

Si les aventuriers gardent l'oiseau en vue durant 5 Rounds successifs, ils le verront entrer par la fenêtre du grenier d'un bâtiment, plusieurs rues plus loin. Un Test réussi d'**Int**, avec un modificateur de +20 pour la Compétence *Orientation*, est demandé aux aventuriers pour arriver à ce point.

Le bâtiment a un étage de plus que ceux des environs et il y a une seule porte au niveau de la rue. Passant cette porte, les aventuriers se trouveront dans une entrée étroite avec des portes des deux côtés et un escalier conduisant en haut. Le bâtiment est divisé en appartements, et après deux ou trois paliers, les aventuriers atteindront la porte du grenier. La porte est fermée à clé, mais assez fragile (DS 10%, **R** 1, **D** 3).

Derrière la porte se trouve une petite mansarde meublée d'un lit, une table et deux chaises, ainsi que d'une petite armoire. Un petit homme vigoureux, pauvrement vêtu, d'environ trente ans, est assis sur le lit, qui est jonché de babioles brillantes. Lorsque les aventuriers pénètrent dans la pièce, un corbeau perché sur le dossier d'une chaise, affolé, s'envole par la fenêtre. Dès qu'il s'aperçoit qu'il est en sous-nombre, le voleur se rend, mais essaiera de s'échapper si l'occasion s'en présente.

S'il est livré aux autorités, les aventuriers recevront une récompense de 17 CO 10/-, ceci représentant 10 % de la valeur des objets retrouvés. D'un autre côté, il peut s'avérer utile si les aventuriers souhaitent entrer en contact avec la pègre de la Cité. En tous les cas, une récompense de 25 points d'expérience sera affectée à chaque personnage qui aidera le groupe à résoudre cette affaire.

Eventualités

Selon ce que font les personnages, vous pouvez les rendre témoins de plusieurs vols aériens pendant une certaine période, tous dans la même zone en général, jusqu'à ce qu'ils décident de passer à l'action. Ils peuvent entendre des rumeurs sur un oiseau volant de petits articles de joaillerie en quelques occasions ou assister à une dispute entre un marchand et un commerçant criant que le bibelot sur l'étal lui a été volé quelques jours auparavant. Cette affaire peut être un élément du "bruit de fond" qui distraira les joueurs du fil principal de leur aventure et aidera à créer l'impression que des choses se passent à Middenheim, même lorsque leurs personnages ne sont pas dans les environs.

2. Gentil Teddy...

Cet incident se déroule le jour tandis que les aventuriers se promènent dans n'importe quel quartier où ils peuvent vraisemblablement rencontrer un bateleur — reportez-vous aux tables de rencontres du *Répertoire Géographique* si vous n'êtes pas sûr. Une Bateleuse se tient à un angle de rues jouant de sa flûte tandis qu'un ours dansant se dandine de façon comique sur la musique. Il porte un collier de fer attaché à une chaîne qui est retenu par une boucle à la ceinture de la joueuse de flûte.

Une petite foule s'est amassée autour d'eux, y compris un certain nombre de galopins qui se moquent et jouent à voir celui qui osera s'approcher le plus près de l'animal. L'un d'entre eux jette une pierre qui frappe l'ours à l'œil. Dans un hurlement de douleur, il se précipite en avant, tendant sa chaîne et renversant la joueuse de flûte. La foule s'éparpille au fur et à mesure qu'il avance sur le lanceur de pierre, traînant la joueuse de flûte derrière lui.

Le temps que les aventuriers soient à même de faire quelque chose, l'ours a coincé le galopin dans un angle et la joueuse de flûte se bat encore sans succès pour essayer de se remettre sur pied. Elle hurle à l'ours de se tenir tranquille, mais sans résultat.

L'ours a un Profil standard (voir **WJRF**, page 242) mais son score de **M** est réduit à 3 à cause de la joueuse de flûte qu'il traîne derrière lui.

L'ours est terrifiant à voir quand il est excité — il fait *Peur* à toute créature vivante de moins de 3 mètres. Les personnages avec un score en **I** meilleur que l'ours





devront encore réussir un Test d'**I** pour pouvoir agir avant qu'il n'attaque le galopin coincé. Vous devez faire un Test d'**I** pour la joueuse de flûte au début de chaque Round, basé sur un score de 31 ; au premier Test réussi, elle parviendra à se remettre sur pieds et à calmer l'ours, *pourvu* qu'il ne soit pas en train de combattre. Si un personnage attaque l'ours, il ne peut pas être calmé sans qu'on le distraie d'abord (voir ci-dessous).

Les aventuriers ont plusieurs possibilités, à part rester là et regarder. D'abord, ils peuvent attaquer l'ours et tenter de le tuer. C'est certainement la solution la moins satisfaisante. Quoique cela sauve la situation, cela ne fera pas plaisir à la joueuse de flûte de perdre son gagne-pain !

Deuxièmement, ils peuvent distraire l'ours assez longtemps pour que le gamin s'échappe. S'ils essaient, faites un Test d'**Int** pour l'ours — si le Test échoue, il sera distrait assez longtemps pour permettre au galopin de s'échapper. Toutefois, il sera toujours en colère et attaquera le personnage le plus proche à moins qu'il ne réussisse un Test de **Cl**.

Troisièmement, les aventuriers peuvent attraper la chaîne de l'ours et essayer de le tirer. Tous les personnages doivent réussir un Test de **Cl** pour avoir le courage de le faire — le Test peut être fait une fois par Round jusqu'à sa réussite. Ajoutez les scores de *Force* des personnages tirant la chaîne, et soustrayez le total de la *Force* de l'ours qui est de 4. Si le résultat est 0 ou moins, les aventuriers réussissent à tirer l'ours en arrière et le gamin peut s'échapper. Si le résultat est 1 ou plus, l'ours sera tiré en arrière à moins que ce nombre, ou moins, ne soit obtenu sur le jet de 1D10. Refaites le Test chaque round jusqu'à ce que la joueuse de flûte soit capable de calmer l'ours ; l'ours est capable d'attaquer le gamin *une fois* par Round jusqu'à ce qu'il soit tiré en arrière.

Quatrièmement, un personnage doté de la compétence *Emprise sur les Animaux* peut tenter d'apaiser l'ours lui-même. L'ours étant enragé, le personnage devra réussir un Test de **Soc** pour le calmer. Si le Test échoue, les tentatives comptent comme distraction (voir ci-dessus).

Enfin, un personnage lanceur de sorts peut tenter d'utiliser la magie pour s'en sortir. Les sorts qui peuvent intervenir sont *Sommeil* et *Contrôle des Animaux*. Toutefois, si un joueur suggère d'utiliser un sort différent d'une façon qui pourrait marcher, laissez-le essayer. Notez bien que l'on ne peut pas être sûr que les sorts de *Projectiles magiques* (*Boule de Feu, Eclair, Explosion*) touchent uniquement l'ours — même si la cible est soigneusement visée. L'ours et le gamin compte pour un seul groupe. Etant donné que les *projectiles magiques* causent de multiples dégâts sur les groupes, un résultat supérieur à 1 sur 1D3 signifierait que le galopin a aussi été touché.

Le gamin s'échappera à la première occasion et toute tentative pour l'en empêcher aboutira à un coup de pied dans les tibias — dans ce cas il s'échappera automatiquement et le personnage ayant reçu le coup de pied devra réussir un Test de **FM** ou passer un round à sauter et jurer.

Chaque personnage qui participe à une action aboutissant au sauvetage du gamin recevra 30 points d'expérience. Ils devront être *divisés par deux* si l'ours est tué. Un personnage qui utilise avec succès la Magie ou la compétence *Emprise sur les Animaux* pour soumettre l'ours sans mal recevra 50 points d'expérience.

3. En Bas Parmi les Hommes Morts

Cette rencontre a lieu dans, ou près de, Mórrspark, la nuit. Les aventuriers aperçoivent deux silhouettes dans l'ombre, sortant d'une crypte familiale ou venant de Mórrspark. Elles portent un corps enveloppé dans un sac.

Si les aventuriers provoquent les Trafiquants de cadavres ou signalent leur présence d'une autre manière, ceux-ci laisseront tomber le corps et s'enfuiront, semant rapidement leurs poursuivants dans les rues du secteur de Westor-Sudgarten et retournant droit vers Ostwald. Les aventuriers peuvent appeler la Garde et un clerc de Mórr assistera à l'entretien. Après presque une demi-heure passée à exposer la situation et s'occuper des formalités, les aventuriers se verront offrir 10 CO par le Temple de Mórr — la récompense prévue pour la mise en échec de voleurs de corps et de Nécromants.

Si, d'autre part, les aventuriers suivent les Trafiquants de cadavres, ils les verront charger le corps dans une petite charrette qui se trouve dans une rue transversale au West Weg. Les voleurs traverseront la Cité par un dédale de rues transversales ; ils passeront par Ulricsmund, Geldmund et Altmarkt avant de s'arrêter devant un bâtiment de Freiburg. Là une troisième silhouette attendra dans l'ombre pour prendre le corps.

Les aventuriers pourront alors appeler la Garde, s'ils le souhaitent. Un Test réussi de **Soc** sera nécessaire pour persuader la Garde d'investir la maison mais, s'il réussit, le corps sera découvert et les scélérats pris en flagrant délit. Les aventuriers recevront une récompense de 10 CO comme ci-dessus — c'est la récompense prévue et elle ne peut pas être négociée.

Au lieu d'appeler la Garde, les aventuriers peuvent décider de surveiller de la maison, ou de s'y introduire pour voir ce qui s'y passe. Dans ce cas, vous devrez décider de qui se *passe* précisément — quelques-unes des possibilités sont :

Ordo Terribilis : le corps est livré à la Cie de Roulage Windhund (emplacement 37, page 46). Les trafiquants de cadavres ont été engagés par les membres de l'Ordo Terribilis de la Main Pourpre (page 57) pour livrer un corps pour les recherches de Saladh-bar le Nécromant. Les locaux seront gardés par des Zombies et des sectateurs et le Nécromant lui-même sera alerté par le bruit du combat.

Médecin : le corps a été livré à un médecin ou à un érudit qui le veut afin de le disséquer pour des recherches. La maison est tranquille ; on a donné congé aux domestiques et on les a encouragés à rendre visite à leur famille dans les autres parties de la Cité. Les Trafiquants de cadavres amèneront le corps jusqu'à un laboratoire dans les fondations, derrière une porte fermée à clé (DS 30%, **R** 4, **D** 12, le maître des lieux possède la seule clé). Il y a une table d'opérations dans le laboratoire et des étagères, sur les murs tout autour,sont remplies de bocaux avec des membres et des organes. S'il est découvert, le médecin ou l'érudit tentera d'acheter les aventuriers, en commençant par 10 CO par tête et en montant les enchères à votre convenance. Si les aventuriers acceptent le pot-de-vin, vous pouvez décider qu'il louera les services d'une bande de brigands pour les tuer et reprendre l'argent. Il peut même aller jusqu'à louer les services d'un Assassin si les brigands échouent.

Déception : en réalité le "corps" n'est pas mort. Quelqu'un — un adepte essayant de s'échapper de sa secte, un personnage en fuite d'une bande, ou toute autre idée qui vous viendra à l'esprit — a organisé sa propre mort à l'aide d'une drogue mettant en état de coma. Quelques jours après l'enterrement, le "corps" est déterré par des trafiquants de cadavres (qui ne connaissent pas toute l'histoire) et livré chez un alchimiste ou un apothicaire qui lui administre un antidote. Puis le fugitif sort en fraude de la Cité pour aller commencer une nouvelle vie ailleurs. Si les aventuriers pénètrent dans la maison ou que la Garde l'investisse, il n'y aura pas de corps, juste un patient à

demi conscient en cours de traitement — laissant aux aventuriers le soin de trouver quelque chose à dire rapidement.

Si les aventuriers concluent de façon satisfaisante cet incident, ils seront gratifiés de 20 points d'expérience chacun, avec les bonus normaux pour les bonnes idées et une bonne interprétation.

4. Du Bon Temps... ?

Cette rencontre a lieu dans une taverne quelconque de la Cité, dans la soirée. A un certain moment, un personnage de votre choix remarque qu'un membre du personnel du bar — du sexe opposé — est particulièrement attentif, s'empressant auprès de chacun pour s'assurer que tout va bien, servant des parts généreuses au personnage, cherchant son regard dans toute la pièce et lui souriant, etc.

C'est un piège, pour attirer le personnage visé dehors et seul. Le PNJ peut être en relation avec des brigands, des sectateurs ou un propriétaire de gladiateurs, ou encore avec un puissant PNJ contre lequel le groupe a récemment comploté. Si les joueurs ne se doutent de rien, vous devez autoriser le personnage visé à crier à l'aide tandis qu'aura lieu la tentative d'enlèvement.

5. Un Funeste Présage

Ce dernier chapitre n'est pas vraiment une mini-aventure, mais nous sommes certains que vous le trouverez utile tel quel...

Si vous avez fait jouer la campagne de **L'Ennemi Intérieur**, vos joueurs devraient commencer à avoir l'impression que tout ne va pas aussi bien dans L'Empire qu'il y semblait au début. Le vernis d'unité, d'ordre et



de civilisation commence à craquer. (Pensez à la Main Pourpre, aux machinations des Skavens, au nombre croissant de Mutants !). Nous vous conseillons d'encourager de telles appréhensions.

Même si vous n'avez pas joué les premières parties de la campagne, vous devez garder à l'esprit que nombre de gens croient à L'Empire. La dernière Incursion du Chaos remonte à deux cent ans et les nombreux Cultes du Chaos croient certainement qu'une autre est imminente. Il y a certainement de nombreux présages et augures annonçant des troubles importants — vous n'avez pas à *jouer* la paranoïa pour le faire admettre à vos joueurs !

Dans ce but nous vous présentons la prophétie suivante :

«Je vois l'ombre s'accumuler autour d'une ville fortifiée — Oui, des Ombres Sur Bögenhafen ! Je vois le Seigneur de la Mort chevauchant une grande rivière — Oui, la Mort est sur le Reik ! Je vois le mal masqué derrière le siège d'un Seigneur autrefois puissant — Oui, un Pouvoir étrange est derrière le Trône !

Un homme portant un faux certificat va traverser L'Empire. Et quoiqu'il soit un servant du Grand Changeant, il devra mourir des mains de Ses Elus, les Parias, Les Sans Noms créés à Son image. Mais un autre viendra, comparable au premier et pourtant différent. Il prendra le certificat, et beaucoup le prendront pour le porteur d'origine. Malgré de nombreux dangers, il ira à l'endroit Où le Chaos Attend, la Cité du Loup Blanc, domaine du Dieu de la Guerre, le Seigneur de l'Hiver. Et en sa compagnie se trouveront d'autres et des foisonnements du Chaos suivront leur sillage. En tant qu'étrangers ils arriveront mais même s'ils frappent l'araignée en son cœur, le jaillissement de son sang lui-même déverse un grand danger.

Je vois L'Empire en Flammes ! Le Rat Cornu s'asseoit sur le trône Impérial ! Tout est écrit dans le Livre des Changements. Oui — Les ennemis les plus déterminés du Chaos deviendront ses meilleurs serviteurs. L'Ennemi est à L'Intérieur ! »

EVENTUALITÉS

Que vous utilisiez cette "prophétie" comme un "bruit" sans fondements ou un événement chargé de signification, il y a plusieurs manières de la communiquer aux joueurs.

Le Fou : Tandis qu'ils se promènent dans une des zones les plus animées durant le jour, les aventuriers tombent sur une silhouette en lambeaux accroupie dans la poussière sur le côté de la rue, jetant de façon répétée une poignée d'os sur le sol, les regardant fixement et dessinant des symboles dans la poussière. Alors qu'ils s'approchent, l'homme semble soudain regarder quelque chose. Son visage se tord d'horreur lorsqu'il rencontre le regard d'un



personnage de votre choix et il se précipite sur lui, attrape ses jambes et l'escalade rapidement jusqu'à ce qu'il tienne le personnage par les épaules et regarde comme un fou son visage.

Il énonce la prophétie, puis lâche le personnage comme s'il avait été brûlé puis il s'enfuit dans la foule.

Un Clerc Possédé ? : tandis que les aventuriers visitent un des Temples (tous conviennent, mais celui de Sigmar ou d'Ulric serait plus approprié), ils trouvent un service en cours. Le Grand Prêtre est au beau milieu d'un sermon ennuyeux sur les devoirs des vrais serviteurs de la divinité en question. Soudain, un silence inhabituel s'abat (les Flammes du Temple d'Ulric vacillent et s'éteignent presque), le ciel s'assombrit et le regard du prêtre devient fixe un instant avant de se remplir d'une lueur de folie.

D'une voix profonde qui résonne dans le Temple, il énonce la prophétie — et ensuite s'évanouit. Le silence est rompu, la lumière revient à la normale, et tout redevient comme avant (mis à part une assemblée horrifiée). Lorsque le prêtre reprend ses esprits, il ne se rappelle rien, si ce n'est une sensation de froid intense...

Une Lettre du Conseil Intérieur : si vous jouez la mini-aventure décrite dans *La Secte de la Main Pourpre* (page 57), vous pouvez trouver la prophétie sur une lettre dans le laboratoire de Salladh-bar. La seule signature est "M. M." (Magister Magistri) et le parchemin porte l'emblème d'une main pourpre dans un cercle noir (symbole du Conseil Intérieur de la secte). Dans un griffonnage précipité, le signataire a ajouté "Prenez courage, mes frères, j'ai récemment trouvé cette prophétie. Le Temps des Changements arrive !"

Les Pouvoirs Existants

Les PNJ détaillés ici sont des gens vraiment importants et puissants — pas le genre de personnages que les aventuriers peuvent s'attendre à rencontrer par hasard dans une des auberges de Middenheim. On peut s'en servir toutefois comme protecteurs pour pousser les PJ vers d'autres aventures, quoique certains puissent être suffisamment impressionnés par des PJ méritants pour agir comme "patrons". Mais en règle générale, les PJ devront accomplir des actions d'éclat avant d'attirer l'attention de ce genre de personnages publics.

De plus, vous devez noter que les PNJ dont le nom est suivi d'un "*" ont un rôle vital à jouer dans la prochaine aventure **Le Pouvoir derrière le Trône**. Si vous avez l'intention de faire jouer cette aventure, vous serez bien avisé de prendre les plus grandes précautions (ne révélez *rien*) si et quand les aventuriers rencontrent ces personnages. La chose la plus importante dont il faut être conscient, ce sont les relations entre ces personnages et leurs attitudes les uns vis-à-vis des autres. Ce sujet est très complexe et, pour des raisons de place, a été à peine effleuré ici.

Aucun profil n'est fourni pour ces PNJ étant donné que vous pouvez présumer qu'ils ne seront *pas* impliqués dans des combats ; qu'ils ont toutes les compétences sociales qui vous semblent nécessaires ; et, dans le cas d'Enchanteurs, qu'ils connaissent tous les sorts que vous désirez leur voir connaître.

AR-ULRIC*
Grand Prêtre d'Ulric



Ar-Ulric est le chef suprême du culte d'Ulric dans tout L'Empire et c'est aussi un des 14 Electeurs Impériaux (voir **LCI**, page 16). Il est aussi, techniquement, le Clerc de la Cour auprès du Graf, quoique les relations entre les deux hommes ne soient pas aussi proches que vous pourriez vous y attendre. En tant que Clerc officiel de la Cour, Ar-Ulric est censé représenter les intérêts communs de tous les cultes et temples dans la Cité, usant de son influence sur le Graf en leur nom. Il n'est pas surprenant, toutefois, qu'il n'accorde pas de faveurs à Werner Stolz et au Temple de Sigmar (page 11).

Les PJ ne verront probablement Ar-Ulric qu'aux cérémonies d'Etat ou conduisant quelques-uns des services les plus importants du Temple d'Ulric (page 34) — même un serviteur dévoué d'Ulric ne pourra pas obtenir une audience privée avec lui sauf en cas de circonstances extraordinaires. C'est un homme bien, à l'esprit généreux et d'un naturel tolérant envers tous excepté les serviteurs de Sigmar (et spécialement Werner Stolz). Il n'est pas dénué d'ambition — du moins tant que l'impératif de Célibat reste en vigueur (voir pages 11-14) — mais le Graf Boris se méprendrait en le considérant avec suspicion.

C'est un homme grand et bien bâti (1m80), plus élancé que musclé, avec des cheveux auburn et des yeux marron clair, un nez fort et des pommettes saillantes qui lui donnent un profil particulièrement impressionnant.

Comme il convient au chef du Culte d'Ulric, Ar-Ulric est physiquement très convenable et paraît dix ans de moins que ses 48 ans. On dit qu'il s'entraîne encore deux heures par jour avec diverses armes, en plus des tâches se rattachant à ses diverses charges.

Il est revêtu d'une robe tombant jusqu'au sol en soie gris argent, avec le symbole d'Ulric de la tête de loup brodé en fil d'or sur le sein gauche, et un manteau avec capuchon en peau de loup blanc. Selon les exigences du Culte, il a tué le loup à mains nues alors qu'il n'était encore qu'un Initié — un exploit grandiose puisque la tête du loup forme son capuchon et que le manteau descend jusqu'aux genoux.
Un pendentif à tête de loup en argent pend à une chaîne autour de son cou et il a un bâton garni d'argent dont une des extrémités est constituée d'une tête de loup en argent massif.

EBERHAUER, JANNA :
Substitut du Grand Sorcier

C'est l'assistante du Maître de la Guilde des Sorciers et des Alchimistes (page 44) — voir *Les Sorciers* (page 86)

EHRLICH, REINER :
Seigneur des Lois

Un des Seigneurs des Lois (voir page 84).

FANMARIS, ALLAVANDREL :
Maître Veneur



Allavandrel, un Elfe "exilé" de la Forêt de la Laurelörn, est responsable de l'en-tretien et de la surveillance des hommes et des montures impliquées dans les expéditions vers les forêts environnantes, bien que le Graf ne soit pas allé à la Chasse à cheval depuis des mois.

Allavandrel a 101 ans, et en paraît 30 selon la norme humaine. Il est grand (1m78) avec une ossature mince, caractéristique des Elfes, qui dissimule une force physique considérable. Il a des yeux vert-émeraude renversants et sa chevelure châtain dorée tombe en vagues souples sur ses épaules. Chasseur et archer très compétent, il porte généralement un habit de chasseur vert et marron, même à la Cour.

Allavandrel a un sens de l'humour très fin et un grand appétit des bonnes choses de la vie. De temps en temps, il fait une bringue monstre et on peut le voir boire en compagnie de Rallane Lafarel, le Ménestrel du Graf, et Dieter Schmiedehammer, le Champion du Graf. Ses tanières favorites sont l'Oie des Moissons (page 32) et la Lune Chantante (page 41). Il rend aussi visite à l'Atre Flamboyant (page 37) de temps en temps, généralement pour un repas tranquille *à deux*. Il a une gouvernante Halfeling et est en bons termes, en règle générale, avec les Halfelings. Allavandrel est un personnage très connu et populaire.

GOTTHARD GOEBBELS
(alias von Wittgenstein), Convenor de Kommission



La véritable identité de Goebbels est Gotthard von Wittgenstein, le seul survivant d'une famille noble et corrompue du Reikland (voir **Mort sur le Reik**). Il est lourdement impliqué avec la secte de Slaanesh :

le Sceptre de Jade (voir page 59) pour le détail de ses activités avec ce Culte).

Grâce à la protection de la défunte épouse du Graf, il a réussi à avoir les importantes charges publiques de président à la fois de la Kommission pour le Commerce, l'Industrie et les Impôts et du Conseil de Direction de la Guilde des Marchands. Un exploit remarquable pour quelqu'un qui est relativement nouveau venu dans la Cité. Ainsi, non seulement il préside le conseil qui aide les Seigneurs des Lois sur tous les sujets relatifs aux marchands, mais il préside aussi la Guilde qui représente les intérêts de tous les marchands de la Cité.

On dit dans certains quartiers qu'il ne garde les deux postes (qui — techniquement — sont éligibles) que grâce un mélange de corruption, de léchage de bottes, de flatteries, et de menaces.

Gotthard est un maître dans l'art du déguisement. En tant que Goebbels il paraît à peine la trentaine, mais sa chevelure prématurément grise et sa barbe soignée le font paraître plus vieux. Il est grand (1m75) et de constitution moyenne avec des yeux marrons. Sous l'aspect de von Wittgenstein, il est blond aux yeux bleu, rasé de près et paraît dans les vingt cinq ans. Il s'habille plutôt pauvrement en bleu et en gris, pour les vêtements de tous les jours, mais sait soigner son apparence pour les Grandes occasions.

Goebbels vit dans une maison modeste du secteur Brotkopfs, mais il est impossible à joindre. Après avoir frappé longuement, la porte peut éventuellement être entrouverte (retenue par une très forte chaîne) par un serviteur bossu, Adolphe, qui dira que son maître est sorti, même s'il est là.

Goebbels se déplace constamment et il est pratiquement impossible de le trouver quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit. Malgré tout, il est possible de le rencontrer par hasard dans la rue (mais jamais dans les quartiers populaires de la Cité) ou le soir à l'une des meilleures auberges ou l'un des meilleurs clubs. Si on l'approche, il prétendra presque toujours être quelqu'un d'autre et suggérera qu'il s'agit d'une erreur sur la personne.

VON GENSCHER, MAXIMILLIAN :
Middenmarshall
Les Middenmarshalls (page 84) sont responsables de la défense de la Cité.

HELSEHER, ALBRECHT :
Grand Sorcier
Ce Sorcier de niveau 3 est le Maître de la Guilde des Sorciers et des Alchimistes (page 44) — voir *Les Sorciers*, page 86)

HOFLICH, JOACHIM :
Seigneur des Lois
Un des Seigneurs des Lois (page 84)

JUNG, KIRSTEN :
Dame de la Cour
Une des Dames-de-la-Cour (voir ci-dessous).

LAFAREL, RALLANE :
Ménestrel de la Cour*



En tant que Ménestrel de la Cour, la principale fonction de Rallane est de distraire ses membres et leurs invités, en chantant, jouant et récitant. C'est un Elfe de 96 ans qui en paraît 30 selon la norme humaine. Comme tous les Elfes, il est assez grand (1m72) avec une ossature mince et svelte qui le fait paraître plus grand. Sa chevelure est blonde cendrée et ses yeux vert pâle, "de la couleur des feuilles naissantes". Il est vêtu avec goût de vêtements de soies et de velours flamboyants, certains ornés de bordures de fourrure, et il est exigeant à la fois sur son apparence et sur celle des autres.

Rallane est un Elfe amical, à tout prendre, et il fait son travail au palais avec un goût évident. Toujours le mot juste ou une phrase courtoise à la bouche, il a un sens aigu de l'humour et il est forcément d'une compagnie agréable. C'est un romantique incurable, et rien ne lui plaît plus qu'une liaison discrète avec une superbe femme — il sait qu'il a du charme et s'en sert, profitant de chaque minute de flirt courtois.

Quand il ne sort pas boire avec Dieter Schmiedehammer, le Champion du Graf, et Allavandrel Fanmaris, le Grand Veneur, Rallane passe souvent la soirée à jouer avec les musiciens de la Lune Rouge (page 43) ou de l'Oie des Moissons (page 32), ou se blottit romantiquement dans une loge fermée à l'Oie des Moissons ou dans un des bateaux du Bateau-Théâtre (page 30) sur le Lac Sombre. Malgré son apparente légèreté de caractère, Rallane prend trop souvent ses affaires de cœur plus sérieusement qu'il ne le devrait, ce qui le rend mélancolique et maussade — même sarcastique — quand une liaison est terminée ou ne va pas bien. Rallane est généralement très apprécié de la population Humaine et Halfeling de la Cité qui admire son style et son esprit. La population Naine de la Cité le considère comme un ornement inutile de la cour et un signe certain que les Humains perdent la tête. Les Elfes le considèrent, ainsi qu'Allavandrel, comme leur champion et leur porte-parole et il est parfois demandé à l'un ou l'autre de court-circuiter la Kommission de la Cité pour les Intérêts Non-Humains (page 35) en portant directement aux oreilles du Graf quelques doléances. Ils sourient poliment à ce genre de requêtes et promettent de faire de leur mieux, puis oublient tout...car ils savent comment fonctionne la cour.

En raison de sa vie sociale très active, les PJ peuvent très bien rencontrer Rallane dans une des boîtes de nuit de son circuit régulier. Il n'appréciera pas que l'on interrompe une de ses soirées tranquilles et romantiques, mais il se montrera amical, quoique légèrement sur ses gardes, envers tout compagnon Elfe, toute femme attirante (il tombera presque certainement amoureux d'une Elfe sur le champ !), et envers tout personnage montrant un degré inhabituel de virtuosité musicale ou d'esprit. Il considère les Nains comme grossiers, dépourvus d'imagination et de sensibilité, et il ne peut comprendre pourquoi son ami Dieter Schmiedehammer a un tel respect pour eux — c'est le sujet de nombreuses railleries entre eux.

Tout en étant heureux de passer la soirée à boire et à badiner avec quiconque lui produira une bonne impression, il se gardera de se laisser soutirer quelque information que ce soit ou de se laisser attirer dans une intrigue. Il saura, dans ce cas détourner habilement la conversation sur d'autres sujets avec son esprit brillant et son doigté.

LES DAMES-DE-LA-COUR *

Ces quatre dames sont considérées ensembles, bien qu'elles aient des personnalités et des caractères différents. Elles assistent aux réceptions de la Cour, ajoutant une note de beauté et d'élégance là où elles se trouvent ; elles peuvent aussi escorter des VIP visitant Middenheim. On les voit à toutes les réceptions de cour et cérémonies d'Etat, mais elles sont généralement impossibles à approcher en ces occasions.

JUNG, KIRSTEN



Kirsten a dans les vingt cinq ans, de constitution et de taille moyenne (1m68) avec des cheveux blond cendré et des yeux d'un bleu profond. En dehors de ses "obligations" à la cour, elle s'habille de façon simple, avec des vêtements classiquement chics.
C'est une femme sage et ingénieuse, mais elle parle peu. Récemment fiancée au Champion du Graf, Dieter Schmiedehammer (page 85), on peut la trouver en sa compagnie aux concerts et aux opéras du Collège Royal de Musique (page 40), ou dînant tranquillement au Bateau-Théâtre (page 30) ou à l'Oie des Moissons (page 32).

LIEBKOSEN, PETRA



Petra a le même âge, la même taille et conformation que Kirsten, mais sa chevelure est plus sombre ; elle a des cheveux bouclés châtain descendant jusqu'aux épaules et des yeux marron foncé. Son menton a une adorable fossette et un grain de beauté

orne sa pommette gauche. Elle préfère s'habiller de façon plus recherchée que Kirsten et est toujours vêtue de façon flamboyante mais chic. C'est une mondaine active, qui sait que l'amour et la beauté sont beaucoup moins durables que l'or et les diamants. On peut la trouver souvent à l'Oie des Moissons (page32), au Bateau-Théâtre (page 30) ou à La Lune Rouge (page 43) pendant une soirée, en compagnie de quelque riche galant.

SCHLAGEN, EMMANUELLE *



Emmanuelle approche de la trentaine, a une taille au-dessus de la moyenne (1m70) et une silhouette bien proportionnée, élancée mais sans être fluette. Sa chevelure blond cendré boucle naturellement et descend en cascade jusqu'au milieu du dos. Son menton étroit (mais pas pointu) et ses hautes pommettes donnent à son visage une apparence féline qui est accrue par ses grands yeux gris-vert.

Ancienne comédienne, Emmanuelle a acquis sa position actuelle grâce à l'influence d'un ancien amoureux (Ulrich Schutzmann — page 84), qu'elle avait choisi précisément à cause de sa capacité à lui obtenir cette position. Elle est très vive, rusée et très manipulatrice.

Parfois Emmanuelle se rend à la Lune Rouge (page 43) pour danser et jouer durant une soirée, et on peut parfois la trouver à la Lune Chantante (page 40) et à l'Oie des Moissons (page 32). Elle est toujours accompagnée d'un officier de haut rang des Chevaliers Panthère, ou par quelques-unes des autres Dames-de-la-Cour. Elle évite de se trouver au même endroit que Rallane Lafarel, Allavandrel Fanmaris et Dieter Schmiedehammer lorsqu'ils sont en groupe. Il lui arrive, de façon très occasionnelle, de sortir avec Rallane pour dîner tranquillement — généralement incognito — ou pour aller à un concert ou à un opéra du Collège Royal de Musique (page 40).

SINNLICH, NATASHA



Natasha est très différente des trois autres ; elle mesure près d'un mètre quatre vingt, avec des cheveux blond platine courts coiffés à la Jeanne d'Arc et des yeux bleu acier. Natasha est d'une grande beauté mais très froide, préférant pour s'habiller le noir, le bleu foncé et l'argent.

Très solennelle et correcte dans son comportement, Natasha est assoiffée de pouvoir (Alignement : Mauvais) et, pour elle, l'argent n'est important qu'en tant que source de pouvoir. Elle souhaiterait avoir plus d'influence sur la Cour qu'elle n'en a actuellement et quitte rarement le palais.

LES SEIGNEURS DES LOIS *

Les trois Seigneurs des Lois sont nommés par le Graf Boris pour superviser toute l'application de la loi à Middenheim (voir *Les Politiques de la Cité-Souveraine*, page 14). Ils restent soigneusement distants, sur le plan personnel, de tout autre PNJ important, afin de préserver leur impartialité et prévenir toute accusation de corruption ou d'influence.

On les voit parfois aux réceptions d'Etat, mais ils sont généralement inapprochables pour la majorité de la population. Les pétitions écrites concernant les lois proposées sont reçues à leurs bureaux, mais il est impossible d'obtenir une audience.

Les actuels titulaires des trois postes sont Reiner Ehrlich, Joachim Hoflich, et Karl-Heinz Wasmeier. Les trois hommes portent tout le temps une simple robe grise, avec les insignes dorés de leurs charges (broches faites en filigrane d'or en forme de balance).

EHRLICH, REINER

Reiner est un homme d'environ 40 ans, svelte, de taille moyenne (1m73), aux cheveux châtain (dégarni sur le sommet) et aux yeux noisette. Individu très calme et modeste, Reiner fait de son mieux pour s'assurer que n'est rédigée aucune loi qui pourrait entraîner une inévitable détérioration des conditions des pauvres ou des désavantagés. Il est sujet à de graves dépressions.

HOFLICH, JOACHIM



Joachim a tout juste la cinquantaine, de carrure et de taille moyenne (1m75) avec des cheveux noir taillés court et des yeux gris-vert. Calme et solennel, il a une apparence très digne mais un sens de l'humour très particulier qui peut prendre au dépourvu ceux qui ne s'y attendent pas.

WASMEIER, KARL-HEINZ *



Karl-Heinz a environ 40 ans, il est grand (1m78), de carrure moyenne avec des cheveux ondulés mi-longs châtain et des yeux marrons. Ce que les autres Seigneurs des Lois ignorent (en fait, personne à la Cour le le sait), c'est qu'il est le chef du Conseil Intérieur de la Secte de la Main Pourpre (voir page 57). Ses activités dans cette fonction sont le centre de la prochaine aventure **Le Pouvoir Derrière le Trône.**

LIEBKOSEN, PETRA

Une des Dames-de-la-Cour (voir ci-dessus).

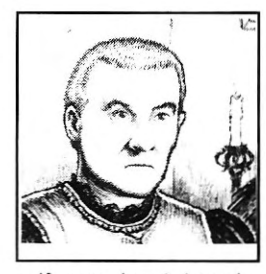
LES MIDDENMARSHALLS

Les trois Middenmarshalls forment le haut commandement militaire de la Cité, chacun ayant son propre domaine de responsabilité. Le pouvoir suprême militaire est, bien entendu, exercé par le Graf en personne, les Middenmarshalls s'occupent des affaires militaires quotidiennes de la Cité, consultant le Graf uniquement lorsqu'il faut prendre une décision importante ou sortir de la routine (voir *Les Militaires et la Défense de Middenheim*, page 18).

Les Middenmarshalls sont le Commandant de la Garde Ulrich Schutzmann, le Général Johann Schwermutt, Commandant de la Garnison et le Maréchal Maximillian von Genscher, leur supérieur, qui coordonne les défenses de la Cité en temps de guerre et détient le commandement suprême sur toute expédition entreprise par l'armée de Middenheim.

Les Maréchaux n'apparaissent en public que lors des cérémonies d'Etat — ils passent alors les troupes en revue aux côtés du Graf Boris — et lors d'importants événements publics similaires. Les PJ les verront presque certainement s'ils assistent à une parade ou à une cérémonie d'Etat quelconque, mais il est presqu'impossible d'obtenir une audience auprès d'eux. Toutefois, si vous souhaitez que les PJ soient engagés par l'armée de Middenheim pour toutes sortes d'activités clandestines, ce sera von Genscher qui commandera l'opération. Il traitera probablement directement avec les PJ — pour des raisons de sécurité — et arrangera les choses de manière à pouvoir nier toute relation si l'affaire tourne mal.

COMMANDANT SCHUTZMANN



Ulrich est un homme imposant d'environ cinquante ans, grand (1m85) et bien bâti, avec des cheveux gris acier coupés court et des yeux bleu foncé. Son uniforme de cérémonie se compose d'une tunique bleu profond sous un plastron d'argent ciselé et gravé, des bottes noires montant jusqu'aux genoux et polies comme des miroirs, d'un casque ouvert en argent avec des incrustations minutieuses, surmonté d'une plume bleue et d'une épée de cérémonie dans un fourreau incrusté de pierres.

Il conduit lui-même, avec beaucoup de solennité, les parades et cérémonies. Il est généralement considéré comme un soldat de métier très à cheval sur le règlement. Il est dur et inflexible, strict en discipline, mais c'est un bon stratège et un judicieux tacticien.

GENERAL SCHWERMUTT



Johann Schwermutt a environ le même âge que Schutzmann mais est un peu plus léger de carrure. Ses cheveux sont châtain clair et ses yeux, noisette. Son comportement est plus souple que celui de Schutzmann et ses troupes le considèrent comme un commandant humain et accessible.

Son uniforme de cérémonie se compose d'une armure de plates complète cannelée et reluisante d'éclats, d'un manteau en peau de loup gris doublé de satin rouge porté pardessus, d'une épée de parade avec un pommeau doré et d'un bouclier portant l'écusson de la Cité.

MARECHAL VON GENSCHER



Maximillian von Genscher est le plus jeune des trois (43 ans), mais il a atteint une position plus élevée grâce à sa naissance. Sa famille s'enorgueillit d'une longue tradition au service de l'armée et possède un petit château près de Schöninghagen (voir *Carte de la Région*, page 92).

C'est une silhouette imposante — 1m90 — et à moitié aussi large ; ses hommes l'appellent "le Minotaure" (mais jamais en sa présence !). Sa personnalité est pareillement pleine de vie ; son courage et sa magnanimité sont légendaires et la force de son caractère est presque tangible. Il pèse ses mots soigneusement (mais pense vite) et c'est un interrogateur perspicace.

Il a des cheveux et une barbe noir de jais, des yeux marron foncé et une longue cicatrice pâle qui traverse sa joue gauche et lui coupe le sourcil.

Pour les occasions d'Etat, von Genscher apparait en armure laquée noire avec des garnitures dorées, un casque intégral laqué noir portant le cimier de la famille représentant un gantelet de mailles dressé et une épée à deux mains de cérémonie dont le sommet du pommeau et les deux extrémités de la garde sont un trio d'opales de feu assorties.

PAVAROTTI, LUIGI ("HERR DOKTOR") : Le Médecin du Baron *



Luigi Pavarotti a été engagé récemment pour prendre soin du Baron invalide Stefan Tödbringer et c'est un nouveau venu à Middenheim (voir page 15). Il vit dans le Palais Intérieur, près des appartements de Stefan, mais on peut également le rencontrer profitant de la vie nocturne de la Cité. On peut aussi le croiser sur les marchés (surtout ceux vendant à boire et à manger), dans une zone dangereuse, ou chantant dans quelque auberge ou autre lieu d'amusement.

Luigi est un personnage flamboyant, plein de vie ; il est grand (1m85) et lourdement bâti, mais avec une assez bonne masse de muscles sous la graisse. Son visage est encadré par une masse indisciplinée de cheveux noir bouclés et une barbe mal peignée. Il hurle plus qu'il ne parle, fait de grands gestes et parait à moitié fou. Luigi possède une énergie et un appétit énormes et fait tout de façon excessive. Mais, à la base, c'est un être qui a bon cœur. Il est habillé de façon outrageuse (improvisez comme bon vous semble) et mange et boit de façon prodigieuse. Il flirtera avec tout personnage féminin qu'il rencontrera, soit subtilement, soit lourdement ; tout dépend du jugement qu'il aura porté sur sa "proie". Il vient de Miragliano, une Cité-Souveraine de Tilée et entonne, à intervalles réguliers, des airs tonitruants (des fragments de son opéra préféré de Miragliano). Bien que ce soit un PNJ accessible et éventuellement amical, le fait qu'il soit nouvel arrivant limite son potentiel comme source d'information. Il peut, si nécessaire, être un contact très utile dans les hautes sphères.

"PRINCESSE", LA

La fille du Graf Boris Tödbringer (voir *Katarina Tödbringer*)

PRUNKVOLL, SIEGFRIED : Le Chevalier Eternel



Le titre de Chevalier Eternel prend ses origines dans la légende (voir pages 7-10). On voit souvent l'actuel Chevalier Eternel mais il n'est pas très connu des habitants de Middenheim ; il va partout revêtu de son armure de plates complète et magique ("l'insigne" de sa fonction) et, en dehors de la Cour, peu de gens savent à quoi il ressemble. Il mesure 1m80, est de carrure moyenne, avec des cheveux châtain et des yeux gris. Il porte son armure dans toutes les occasions publiques. Il assiste à toutes les cérémonies de la cour et d'Etat comme son poste l'exige mais on le voit rarement, sinon jamais, en d'autres occasions.

Il est suffisant, affecté et certainement la personne la plus ennuyeuse que l'on puisse imaginer. C'est aussi un effroyable chauvin et un individu incroyablement condescendant (bien que galant) envers toute femme qu'il rencontre. Il adore l'héraldique, la joute et l'histoire militaire — il est très compétent sur de tels sujets. Malheur à celui qui serait assez fou pour entamer avec lui une conversation sur l'un de ces thèmes.

SCHLAGEN, EMMANUELLE *

Une des Dames-de-la-Cour (page 84).

SCHMIEDEHAMMER, DIETER : Le Champion du Graf *



Tous les nobles éminents de L'Empire entretiennent des Champions de justice et les Tödbringer de Middenheim ne font pas exception à cette règle. A l'origine, il s'agissait de leur éviter l'indignité d'un jugement par un combat mais aujourd'hui le Champion est plutôt l'un des symboles de la tradition que la noblesse se doit d'entretenir et la position est en grande partie honorifique.

Le Champion actuel est un homme ouvert et amical, d'une trentaine d'années, grand (1m88) et bien bâti, à la chevelure auburn et aux yeux noisette piquetés de vert. Son nez cassé ajouterait plutôt quelque charme à son apparence. Il est exceptionnellement vif pour un guerrier et il est amical et secourable envers les jeunes guerriers prometteurs. Il a un profond respect pour tous les Nains — au désespoir de ses compagnons de beuverie (les Elfes Allavandrel Fanmaris et Rallane Lafarel) — et il les considère comme des guerriers vaillants. Il est courtois, a du savoir-vivre et parle doucement (sauf quand il est légèrement ivre — et il n'est jamais plus que légèrement ivre).

Dieter est un personnage populaire à la fois à la Cour et parmi le peuple de Middenheim. S'il a certaines aversions ou rancunes, il les cache bien, quoiqu'on raconte qu'il a peu de sympathie pour le Chevalier Eternel, qui est aussi éloigné des idéaux de la chevalerie que Dieter en est proche. Dieter est fiancé à Kirsten Jung, une des Dames-de-la-Cour et on peut, à l'occasion, les surprendre tous deux dans quelques restaurants les plus romantiques de la Cité. Plus souvent, cependant, il sort boire avec Rallane Lafarel et Allavandrel Fanmaris ; les trois sont des clients assez réguliers de la Lune Rouge (page 43) et de l'Oie des Moissons (page 32).

SCHUTZMANN, COMMANDANT ULRICH : Middenmarshall

Ce Middenmarshall a la responsabilité de la Garde de la Cité.

SCHWERMUTT, GENERAL JOHANN : Middenmarshall

Ce Middenmarshall a la responsabilité de la Garnison de la Cité.

SINNLICH, NATASHA
Une des Dames-de-la-Cour.

SPARSAM, JOSEF : Le Chancelier *



Josef Sparsam est un des conseillers les plus proches du Graf et le responsable de la Trésorerie de Middenheim, de "l'Hôtel de la Lance" et de tous les impôts officiels. C'est un personnage renfermé que l'on voit rarement en public ; il préfère passer son temps avec ses feuilles de bilan et ses grands-livres. Il est introverti, timide, et craint les quelques réceptions d'Etat solennelles de Cour auxquelles il est parfois contraint d'assister.

Grand (1m78) et de carrure svelte, Sparsam boîte légèrement. Ses yeux sont marron clair, presque couleur ambre et sa chevelure est grise, dégarnie aux tempes et laissant une pointe de veuf (pousse de cheveux en V) prononcée. Il s'habille de manière discrète avec des robes bleu foncé ou marron, sans insignes ostentatoires de sa fonction. Il est connu comme un enthousiaste collectionneur d'art, de poterie et de monnaies anciennes. Ce sont ses seuls centres d'intérêt en dehors du travail.

TÖDBRINGER, KATARINA : La "Princesse"



Katarina, la fille du Graf, est généralement appelée "La Princesse" quoiqu'elle n'ait aucun droit officiel à ce titre. Très appréciée de la Cour et du peuple, elle est délicate, raffinée et d'une beauté étonnante, avec une chevelure blond ardent descendant jusqu'à la taille. La fossette sur son menton peut, dit-on, faire perdre la tête à un homme. Nombre de soupirants de familles nobles dans tout L'Empire l'ont courtisée mais aucun n'a convenu à son idéal romantique ... jusqu'à présent.

Elle s'intéresse de près aux bonnes œuvres et c'est une protectrice importante — à travers ses Dames d'Honneur — de l'orphelinat tenu par le Temple de Shallya (page 47).

Les PJ peuvent l'apercevoir lors de réceptions d'Etat, mais elle quitte rarement le palais et ne se mélange jamais à la société en dehors de la Cour. Lorsqu'elle apparaît en public, elle est toujours accompagnée d'une garde de cérémonie composée de 20 Chevaliers Panthère.

WASMEIER, KARL-HEINZ
Un des Seigneurs des Lois et le Chef de la Secte de la Main Pourpre (voir page 57).

LES SORCIERS

Les plus importants Sorciers de Middenheim sont Albrecht Helseher, Le Grand Sorcier de la Guilde des Sorciers et Alchimistes (page 44) et son substitut, Janna Eberhauer. Ils sont consultés par le Graf Boris et ses autres conseillers sur les sujets dans lesquels les compétences magiques peuvent être importantes, spécialement la sécurité de la Cité.

HELSEHER, ALBRECHT



Helseher est un Sorcier de niveau 3 dans la soixantaine. Il est légèrement plus grand que la moyenne (1m75), maigre, l'air ascétique. Il possède une longue crinière noire, sans un cheveu gris malgré son âge, et des yeux perçants d'un bleu vif saisissant. Ses yeux et ses longs doigts, fins mais robustes, sont les deux choses dont on se souvient après l'avoir rencontré. Helseher s'habille avec un manque de fierté qui confine à la négligence ; il préfère les vêtements flottants noir ou gris qui lui permettent un maximum de liberté.

Il s'intéresse plus aux abstractions et à ses recherches qu'à la "vie réelle" et il quitte rarement ses appartements et ses bureaux dans le bâtiment de la Guilde (page 44). Par conséquent, le peuple le voit en général peu souvent et le considère comme un personnage mystérieux, à craindre plutôt qu'à aimer.

EBERHAUER, JANNA



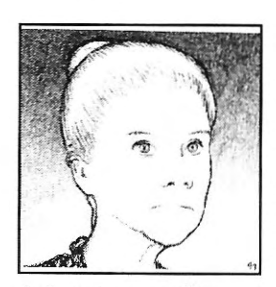
Janna n'a que trente trois ans environ, mais est sur le point d'atteindre le niveau 3 de Sorcellerie. Le fait qu'elle paraisse moins que son âge a alimenté des rumeurs sur ses liens de parenté avec Eva Dietrich — voir page 43).

Elle est grande (1m72) et sculpturale, avec une masse de cheveux auburn tombant sur ses épaules, des yeux noisette piquetés d'ambre, des taches de rousseur sur les joues et le nez. Elle est toujours bien habillée, préférant le côté pratique et le style classique à la dernière mode ; elle a un aspect différent que celui que l'on attend de la part d'un Sorcier.

Intelligente et amicale, Janna possède le grand don de savoir mettre les gens à leur aise. Ceci est très utile pour obtenir des informations qu'ils ne donneraient pas autrement. Elle n'affiche pas ses propres opinions trop facilement et souvent semble ambivalente dans ses idées — tout à fait délibérément.

Elle est socialement plus active que Helseher et aime particulièrement passer une soirée à la Lune Rouge (page 43) ; elle et Eva Dietrich, la propriétaire du club, sont des amies proches.

ZIMPERLICH, HILDEGARDE * : "Chaperon de la "Princesse"



Hildegarde a servi trois générations de Tödbringer ; elle a été la nourrice du Graf Boris lui-même et la nurse en chef des Barons Stefan et Heinrich quand ils étaient jeunes. C'est une femme svelte et frêle de 78 ans, dont la force de caractère dissimule les traces des ans. Elle s'habille de façon classique (mais démodée) et de bon goût et pour les occasions d'Etat met un châle noir en dentelles qui dissimule ses yeux et ses cheveux gris.

Quoique frêle, elle est assez vive et pas facile à duper. Hildegarde délaisse rarement sa fonction et elle est complètement, et férocement, dévouée au bien-être de Katarina ; on raconte que le brusque départ d'un ambassadeur Tiléen, quelques années auparavant, était dû en grande partie à la verte réprimande et à la volée de canne en acajou qu'il reçut lorsqu'elle le trouva seul en compagnie de Katarina sous une tonnelle de rosier.



Rotzball et Autres Distractions

Middenheim accueille nombre de fêtes. Tous les principaux festivals énumérés sur le Calendrier Impérial (voir **LCI**, page 100) sont célébrés avec grand style dans la Cité, mais il y en beaucoup d'autres qui valent aussi d'être signalés.

Au solstice d'été (Sonnstill), on célèbre la fondation de la Cité. Un service spécial a lieu dans le Temple d'Ulric et les représentants de la maison du Graf distribuent des aumônes aux pauvres.

L'anniversaire du Graf Boris tombe le 25ème jour du mois de Nachgeheim et c'est une raison suffisante pour trois jours de réjouissances. Il y a des parades militaires dans le Kriegerplatz, des fêtes dans le Konigsgarten et des concerts spéciaux au Collège Royal de Musique.

Le 1er jour de Sigmarzeit est réservé à la commémoration de l'Annexion du Middenland par le Graf Erich en 1152. Les Chevaliers Panthère et les Templiers du Loup Blanc font des démonstrations de joute dans le Grand Parc et des combats ont lieu dans le Stadium Bernabau.

Mais le plus grand de tous les festivals se tient la première semaine de Brauzeit ; il est connu simplement comme "le Carnaval". Mittherbst (le jour précédant le festival) est le jour où les assiégeants Middenlandais furent finalement battus en 1812. Tout le monde dans la Cité est censé ne manger que le genre de nourriture que l'on trouvait à cette époque (des mets délicats comme des pâtés au rats et du ragoût de cafards) et n'en est donc que mieux préparé à l'explosion de la semaine suivante. Le Carnaval est connu à travers tout le Vieux Monde, sans parler de L'Empire, et forme un éblouissant arrière-plan pour le prochain scénario : **Le Pouvoir Derrière le Trône.**

Lors de tous ces festivals, le peuple de Middenheim saisit l'occasion de s'abandonner à ces étranges distractions.

Le Rotzball

Le Rotzball (Version de Règles de Middenheim) est une bizarrerie de la Cité et certaines personnes y viennent uniquement pour voir ce sport ancien. Malheureusement, les parties de Rotzball attirent nombre de Hooligans et les violentes confrontations entre fanatiques des équipes rivales ne sont pas rares.

En résumé, ce jeu se joue entre deux équipes de 11 joueurs, sur un terrain d'environ 60 m de long sur 26 m de large. Il y a un but à chaque extrémité du terrain de 3 m 50 de large sur 2 m de haut. Les marquages sur le terrain sont semblables à ceux du football. Le but de jeu est de mettre un Morveux (qui est attaché par des lanières de cuir très résistantes en une forme à peu près sphérique) dans le but adverse par tous les moyens que les joueurs peuvent utiliser (en bottant, en lançant, en frappant). La seule règle est qu'aucune partie de l'anatomie d'un attaquant ne doit être en contact avec le Morveux lorsqu'il passe la ligne de but. Aucune mêlée de style rugby n'est permise pour marquer un but (quoique cela puisse être utilisé pour amener le Morveux très près du but).

Les Morveux utilisés sont assez jeunes, et doivent mesurer entre 45 et 55 cm, ainsi ils ne sont pas très lourds et on peut leur flanquer des coups de pieds facilement (mais des volées "déviées et plongeantes" sur 30 m ne sont pas possibles). Les joueurs portent des gilets épais en cuir de couleurs brillantes, des pantalons en cuir avec de nombreux rembourrages aux tibias. Pour faciliter l'identification, ils ont aussi des chiffres dans le dos. Le Morveux est anesthésié avec un paralysant semblable au curare ; non dans son intérêt mais parce qu'autrement il serait capable de mordre et de griffer si les lanières venaient à se détendre. Toutefois, les maroquiniers spécialisés en Rotzball sont très fiers de leur habileté et cela arrive rarement.

Chaque partie se joue en deux mi-temps de 30 minutes, avec un intervalle de 15 minutes entre les deux. Deux périodes supplémentaires, de 10 minutes chacune, sont jouées si les équipes sont à égalité à la fin du temps réglementaire. Deux remplaçants par équipe sont permis.

Il y a une Ligue de Rotzball non officielle composée d'équipes d'un échantillonnage surprenant, représentatif des habitants de Middenheim. Mais le temps fort de ce sport est une compétition par élimination patronnée par la Confédération Unie des Joueurs de Rotzball de Middenheim et elle est disputée durant le Carnaval. Les équipes les plus populaires et remportant le plus de succès viennent des secteurs de la Porte Sud et du Vieux Quartier (respectivement les "Ereinteurs de la Porte Sud" et les "Orientaux"), mais il y a aussi des équipes d'Engingneurs Nains et de Gardes de la Cité.

Les Drogues Dans le Vieux Monde

Comme les Herboristes connaissent les Herbes, les Alchimistes et Apothicaires connaissent les composés chimiques — aussi bien pour soigner que pour empoisonner. Les bas-fonds de la société de Middenheim comprennent aussi des individus méprisables qui utilisent des drogues à titre "de loisir" et pour se faire de l'argent aux dépens des crédules. Leurs victimes finissent souvent irrémédiablement intoxiqués et complètement sous la domination du dealer. L'abus de drogues n'est pas recommandé — même pour les Personnages-Joueurs.

Types de Drogues

1. Hallucinogènes — celles-ci sont en grande partie utilisées par de prétendus mystiques et quelques prêtres ou moines très ascètes. La plupart du temps elles produisent des sensations agréables - douce euphorie, perception des couleurs augmentée — mais qui sont souvent accompagnées d'une crainte paranoïaque des étrangers et d'une désorientation complète. Il y a aussi un risque (égal à 100 moins l'**Int** de l'utilisateur) pour que la drogue ait des effets très déplaisants et cauchemardesques. Dans ce cas, il y a autant de chances d'avoir soit des hallucinations terrifiantes (réussir un Test de **Int** ou gagner 1 point de Folie), soit des hallucinations dangereuses (croire que l'on vole, prendre un bac à acide pour un bassin rafraîchissant, etc.).

2. Tranquillisants — de tels composés produisent une sensation de paix intérieure et de contentement. Les utilisateurs doivent faire un Test de **FM** pour rester éveillés et, s'il est réussi, gagnent un bonus de +20 pour tous les Tests de *Peur*, mais réagissent avec la moitié de leur score normal en **I** et supportent une pénalité de -1 ou -10 sur toutes leurs autres caractéristiques. Le pouvoir de soulagement de la douleur de ces drogues les rend inestimables en chirurgie.

3. Stimulants — ils produisent des sensations de bonne santé et d'énergie sans limites. Les utilisateurs reçoivent les bonus suivants sur leurs caractéristiques (les doses supplémentaires n'augmentent pas les bonus, seulement la durée) :

M	CC	CT	F	E	B	I	Dex	Cl
+1	+10	+10	+1	+1	+1	+10	+10	+10

Lorsque les effets de la drogue disparaissent, les utilisateurs reçoivent les pénalités suivantes pour un nombre de jours égal au nombre de doses absorbées :

M	CC	CT	F	E	B	I	Dex	Cl
-2	-30	-30	-2	-2	-2	-30	-30	-30

4. Anti-toxines — il en existe pour la plupart des poisons énumérés dans le livre de règles (voir **WJRF**, page 82). Toutefois, chaque antidote n'agit que sur un poison bien précis. Une seule dose d'antidote est requise quel que que soit le nombre de doses de poison absorbées. La victime peut ensuite faire un autre Test d'*Endurance* pour éviter les effets du poison. Même si celui-ci échoue (et la chance de succès est réduite de -10 à chaque dose de poison absorbée), les effets du poison seront réduits d'une dose. Ainsi un empoisonnement d'une dose est toujours soigné, sans nécessité d'un Test d'**E**.

5. Drogues Lénifiantes — ce sont les moins efficaces de tous les composés. Comme les anti-toxines, chaque drogue n'agit que sur une seule maladie précise. Les drogues ne peuvent être administrées avec succès que par les personnages ayant la compétence *Pathologie*.

Dans le cas de la Peste Noire, un traitement réussi diminuera de moitié la durée de la maladie. Cela réduira également de 1 toutes les pertes permanentes de *Force* ou d'*Endurance*.

Les drogues agissant contre la Putréfactose permettent aux personnages infectés de faire un Test d'*Endurance* pour se débarrasser de la maladie. Cela *ne* rétablira *pas* tous les attributs perdus.



Quelques Exemples de Drogues

Poussiere d'Étoiles

La poussière d'étoiles est importé de Lustrianie et introduite en fraude dans L'Empire via Marienburg. Elle est surtout utilisée par les Druides de haut rang pendant les cérémonies religieuses.

Type : Hallucinogène **Prix/dose :** 10 CO
Dépendance : 25 **Intoxication :** 5
Overdose : 15 **Durée :** 1D4 + 1
Nbre Doses pour Effets Secondaires : 3D10
Effets Secondaires : Gain de 1 Point de Folie/jour
Administration : Résine huileuse fumée dans une pipe
Disponibilité : Très Rare

Fleur de Lune ("Chevelure d'Elfe")

La Fleur de Lune provient d'une mousse séchée qui pousse uniquement sur les feuilles de la forêt de Laurelorn. Elle est utilisée par les Elfes comme traitement lénifiant contre la Peste Noire (voir ci-dessus) et n'a aucun autre effet secondaire sur eux. Elle agit sur les autres races comme un *Tranquillisant*.

Type : Tranquillisant **Prix/dose :** 1 CO
Dépendance : 20 **Intoxication :** 30
Overdose : 10 **Durée :** 1D3
Nbre Doses pour Effets Secondaires : 10+1D10
Effets Secondaires : Rapide perte des cheveux
Administration : Inhalation de vapeurs de mousse macérée dans de l'eau bouillante
Disponibilité : Inhabituel

"Le Délice de Ranald" ou "La Poudre Hilarante"

C'est un composé entièrement synthétique fabriqué par quelque Apothicaire perverti à partir de sulfure, de mercure et d'éléments similaires.

Type : Stimulant **Prix/dose :** 5/-
Dépendance : 15 **Intoxication** : 35
Overdose : 1 **Durée :** 2D3
Nbre de Doses pour Effets Secondaires : 20+1D10
Effets Secondaires : Mélancolie, perte de poids, insomnie
Administration : Inhalation de poudre blanche
Disponibilité : Courante

Explication des Descriptions de Drogues

Type : voir ci-dessus

Dépendance : La première fois qu'un personnage prend une drogue, lancez 1D100 et comparez le résultat avec le taux de dépendance de la drogue. Faites un jet de dés pour chaque dose prise. Si une autre dose est absorbées dans un intervalle de temps inférieur ou égal au taux de dépendance, alors doublez-le avant de faire le jet de dé.

Si vous obtenez un résultat inférieur au taux de dépendance modifié, le personnage est psychologiquement dépendant de la



drogue — l'utilisateur gagne 1D3 de *Points de Folie* et une utilisation continue peut conduire à l'intoxication (voir ci-dessous). De plus, le personnage devront prendre une autre dose dans un nombre de jours égal à la **FM** moins le taux de dépendance (considérez les résultats négatifs comme équivalant 24 heures) ou perdre -10 de **FM** et d'**Int** par jour qui passe après la date limite (les scores ne tombent jamais en dessous de 10). Cette perte continue durant un nombre de jours égal au taux de dépendance de la drogue ou jusqu'à ce qu'il y ait prise d'une autre dose. Les points perdus sont récupérés par la suite au rythme de 1 par jour. En outre, les personnages dépendants seront incapables de cesser de penser à la drogue.

Si votre résultat est supérieur au taux de dépendance modifié, continuez à contrôler pour chaque dose prise, comme expliqué ci-dessus.

L'Intoxication s'applique uniquement aux personnages qui sont déjà psychologiquement dépendants. Vérifiez l'intoxication de la même manière que la dépendance (ci-dessus).

Si le résultat du D100 est inférieur au taux d'intoxication, le personnage gagnera 1D3+1 de *Points de Folie* et sera en manque si l'approvisionnement est coupé. Des doses ultérieures peuvent être prises dans un nombre de jours égal à la **FM** moins le taux d'intoxication (considérez les résultats négatifs comme valant 24 heures). Autrement, l'utilisateur perd -10 en **Dex, FM, Int** et **Cl** chaque jour passé après la date limite.

Ce phénomène de "manque" dure un nombre de jours égal au taux d'intoxication de la drogue. Si la **FM** ou l'**Int** tombe à 0, le personnage est réduit à l'état de légume. Si la **Dex** atteint 0, le personnage devient incapable du moindre geste de coordination simple main-œil. Si le **Cl** atteint 0, le personnage devient un paranoïaque schizophrène incurable.

Après cette période (ou plus tôt si des doses supplémentaires sont prises), les points perdus sont récupérés au rythme d'un par jour.

L'Overdose représente le risque pour toute dose d'être mortelle. Vérifiez chaque dose en jetant un D100 (s'applique seulement aux intoxiqués).

Durée : c'est le nombre d'heures durant lesquelles persistent les effets de la drogue (hallucinogène, stimulante ou tranquillisante). Faites un jet en secret sans en parler au PJ.

Nbre de Doses pour Ressentir des Effets Secondaires : jetez le dé indiqué ici et notez le chiffre pour chaque utilisateur. Lorsque ce total est dépassé, l'utilisateur souffre des effets énumérés.

Annexes

Faits Notoires

Les informations présentées ici peuvent être photocopiées et données aux personnages que vous décidez être originaires de Middenheim — leur fournissant ainsi une introduction fondamentale à leur "cité natale".

Histoire

Middenheim a été fondée il y a environ deux cent cinquante ans par le chef de la tribu Teutogène. Le puissant pinacle sur lequel elle se trouve est connu sous le nom de Fauschlag (ce qui signifie le Coup de poing) car la légende raconte qu'Ulric coupa le sommet de l'ancien rocher d'un seul coup de poing. Et Middenheim est en grande partie la Cité d'Ulric. Patrie du plus grand Temple du Culte dans tout le Vieux Monde, il attire les pèlerins de tous côtés.

La richesse de la Cité est basée en grande partie sur le commerce et les taxes — après tout, c'est une Cité-Souveraine qui accueille deux Electeurs Impériaux: son Souverain, le Graf Boris et le Grand Prêtre Ar-Ulric. On dit aussi que les Nains ont fait une belle exploitation de l'or du Fauschlag lorsqu'ils aidèrent à la construction de la Cité et la plus grande partie a fini dans la Trésorerie du Graf.

Gens et Endroits

Deuxième plus grande cité dans L'Empire (après la Capitale Impériale, Altdorf), Middenheim a une surface d'à peine plus de 260 hectares. Elle est divisée en onze secteurs, mais la plupart appartiennent à l'une des trois catégories : riche, bourgeoise et populaire (pauvre). Les exceptions sont les zones "spéciales" : le Palais, le Grand Parc et Freiburg.

Le secteur du Palais est l'endroit où vit la noblesse — parents du Graf Boris Tödbringer, des familles locales favorisées, ou juste des parasites.

Les "Riches" comprennent la basse noblesse, des marchands, des artisans ayant réussi et la plupart des Maîtres de Guilde. Ces groupes ont tendance à vivre dans les zones du Nord et du Centre de la Cité. On les reconnaît facilement dans les rues, car ils se déplacent toujours très entourés (amis, laquais, gardes du corps) et sont souvent précédés par un robuste crieur qui ordonne à tout personne de statut inférieur de se pousser.

Les "bourgeois" (classe moyenne) sont composés de marchands moins importants, d'artistes, de clercs de haut rang et de la plus grande part de la vaste population de Sorciers, Alchimistes et autres Lettrés de la Cité. Ces individus, en gros, se trouvent dans l'une de ces trois zones : Westor-Sudgarten à côté de la Porte Ouest ; Ulricsmund autour du Temple d'Ulric ; et Osttor près de la Porte Est.

Les Pauvres forment la grosse masse de la population, allant des manouvriers non-spécialisés et des marchands de plein air jusqu'aux rebuts de la société — criminels en tous genres, coupe-jarrets, mendiants et autre vermine. Les individus "respectables" vivent principalement dans le secteur de la Porte Sud et sont généralement les premiers à se lever — ils sont sur pied avant l'aube. Ostwald et le Vieux Quartier sont tenus par les scélérats, mais ces personnages ne sortent que bien après le coucher du soleil. Mais même en plein jour, un honnête homme ne s'aventure pas dans ces zones sans une escorte armée !

Le Grand Parc dans le centre de la Cité est le seul endroit où l'on peut voir ces trois classes se côtoyer.

Freiburg possède sa propre atmosphère — patrie de nombreux estudiants et lettrés, c'est le centre de la vie culturelle de la Cité et la source d'une grande part de son libéralisme.

Une Journée dans la Cité

Lorsque le soleil se lève, les rues et les parcs se remplissent progressivement. L'air est bientôt plein de toutes sortes d'arômes et de puanteurs — du pain sortant du four jusqu'au cuir non-traité, depuis les parfums des riches jusqu'aux odeurs corporelles des pauvres.

Durant tout le jour, presque toutes les petites rues et ruelles sont grouillantes de monde. Toute personne pressée sera très frustrée — à moins d'avoir un cheval et une excellente excuse pour piétiner les gens ! Il est impossible de circuler dans les rues sans être continuellement bousculé, aussi attention aux Tire-laines !

La foule diminue au fur et à mesure que passe l'après-midi — mais d'autres zones s'éveillent dans la soirée. Les brigands et voleurs surgissent au coucher du soleil, tandis que les classes aisées aiment passer leurs soirées en profitant des nombreuses et excellentes auberges, des clubs privés et des restaurants de la Cité.

Les rues peuvent devenir vraiment très sombres la nuit. La noblesse et les riches entourent leurs maisons de lanternes et de torches et, s'ils s'aventurent dehors, sont entourés invariablement de laquais portant des lanternes. D'autres doivent porter eux-mêmes leurs éclairages, quoique nombre d'habitants de la Cité préfèrent de loin qu'il fasse sombre.

Quelques Personnages Publics Bien Connus

Rallane Lafarel est l'Elfe Ménestrel de la Cour et il est connu de vue par la plupart de la population, car "il se promène beaucoup." Il n'y a guère d'amour entre lui et la considérable communauté des Nains de Middenheim.

Dieter Schmiedehammer est le Champion du Graf et un personnage très populaire — même auprès des Nains, et ce, en dépit de son amitié avec Rallane.

La Princesse est le titre que tous accordent à Katarina, la fille du Graf. Elle a attiré des prétendants de tout L'Empire mais aucun n'a réussi à la séduire jusqu'à présent.

Gotthard Goebbels est largement connu en dépit de sa nature insaisissable. Personne, pratiquement, n'a de gentillesse à dire de lui et c'est un mystère d'arriver à savoir comment il a pu devenir Président à la fois de la Guilde des Marchands et de la Kommission pour le Commerce, les Métiers et les Impôts.



La Garde de la Cité

Les caractéristiques de tous les Gardes de la Cité (ordinaires et d'élites) sont données ensemble pour vous servir de références. Vous êtes autorisé à photocopier cette page pour usage personnel uniquement.

Une patrouille de gardes type comprend 1D4+3 Gardes ordinaires conduits par un Sergent de Garde ; la nuit, les patrouilles s'accroissent jusqu'à 1D4 + 5 hommes. Une patrouille d'Elite a exactement la même taille, mais est conduite par un Capitaine de la Garde et il y a 75 % de chances qu'une telle unité soit accompagnée par un Sorcier de Niveau 1.

La Garde est divisée en quatre contingents, chacun basé à l'une des quatre portes de la Cité.

Toutes les patrouilles commencent et finissent là (des détails sur les fréquences des patrouilles sont donnés à la fin de la description générale de chaque secteur de la Cité).

GARDE ORDINAIRE - Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	30	4	3	9	39	1	32	27	29	39	32	39

Compétences
Coups Puissants ; Spécialisation — Armes d'Escrime ; 75 % de chances de Désarmement ; 50 % de chances d'Esquive ; 50 % de chances de Coups Assommants ; 10 % chances de Course à Pied

Possessions
Cotte de mailles (1 PA — Tronc/jambes) ; Casque (1 PA — tête) ; Bouclier (1 PA, partout) ; Rapière (**I** + 20, D -1) ; Dague (**I** + 10, D -2, Prd - 20) ; 25 % de chances d'un Arc Normal et 20 flèches

GARDE D'ELITE - Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	35	5	4	10	45	2	39	45	39	39	32	45

Compétences
Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Spécialisations — Armes d'Escrime, Armes à Deux Mains ; 50 % de chances de Force Accrue (ajoutez +1 au score de **F** donné ci-dessus) ; 50 % de chances de Résistance Accrue (ajoutez +1 au score d'**E** ci-dessus)

Possessions
Cotte de Mailles à Manches (1 PA — Tronc/bras/jambes) ; Plastron de Cuirasse (1 PA —Tronc) ; Cagoule de Mailles (1 PA, tête) ; Casque (1 PA, tête) ; 2 Dagues (**I** +10, D - 2, Prd -20) ; Epée à Deux Mains (**I** - 10, D + 2)

Sorcier Niveau 1 — Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	3	3	8	40	1	32	29	45	47	44	45

Compétences
Alphabétisation ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Runes ; Esquive ; Identification des Plantes ; Incantations (Magie Mineure, Magie de Bataille Niveau 1) ; Langage Secret — Classique ; Langue Hermétique — Magikane ; Sens de la Magie ; Vision Nocturne

Possessions
Dague (**I** +10, D -2, Prd-20) ; 50 % de chances de *Bottes de Vitesse* (voir **WJRF**, page 187) ; 10 % de chances d'Anneau de Sorts (12 Points de Magie — voir **WJRF**, page 184) avec : *Aura de Protection, Fuite, Zone de Fermeté*

Niveau de pouvoir : 16
Sortilèges
Magie Mineure : Luminescence, Ouverture, Sommeil, Zone de Silence
Magie de bataille : Guérison des Blessures Légères, Vol, Débilité, Rafale de Vent

SERGENT DE LA GARDE - Profil Type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	50	35	4	4	10	45	2	39	50	39	39	32	45

Compétences
Camouflage Urbain ; Conduite d'Attelage ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Course à Pied ; Désarmement ; Esquive ; Immunité aux Poisons ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Spécialisation — Armes d'Escrime, Armes à Deux Mains ; 50 % de chances de Résistance Accrue (ajoutez +1 au score d'**E** donné ci-dessus) ; 50 % de chances d'Interrogation

Possessions
Cotte de Mailles à Manches (1 PA — Tronc/jambes/bras) ; Cagoule en Mailles (1 PA, tête) ; Casque (1 PA, tête) ; Bouclier (porté dans le dos : 1 PA, partout) ; Rapière (**I** +20, D -1) ; Dague (**I** +10, D-2, Prd -20) ; Epée Bâtarde (**I** -10, D +1)

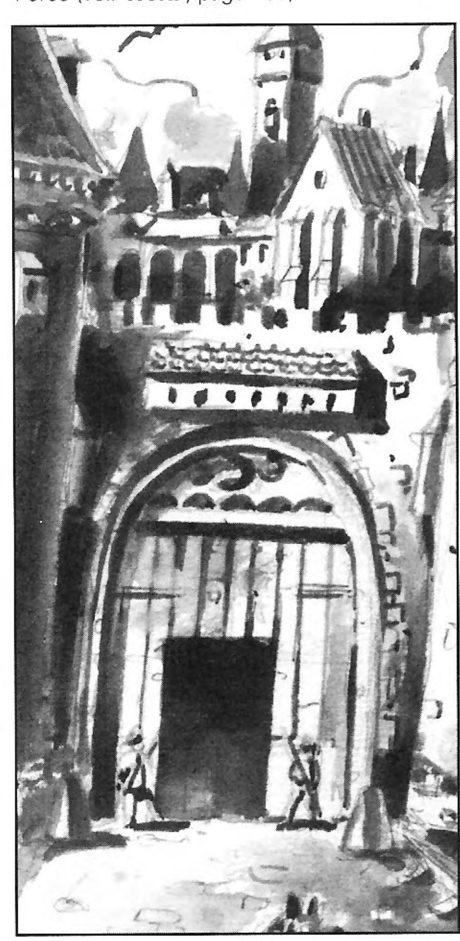
CAPITAINE DE LA GARDE

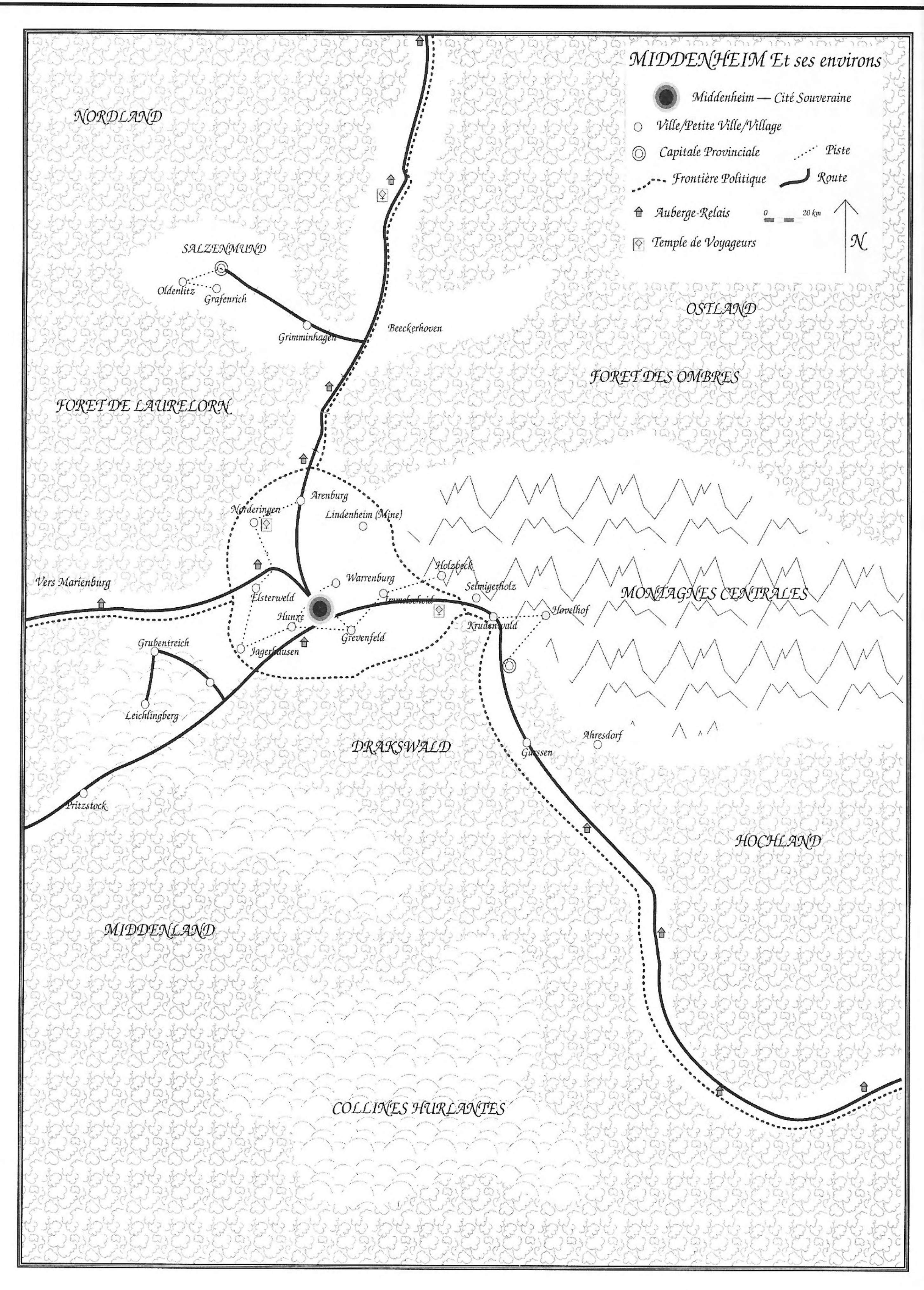
Il y a quatre Capitaines de la Garde : Bruno Keisler, Joseph Dreschler, Walter Stekel et Hermann Kammerer. Ces quatre sont directement sous les ordres du Commandant de la Garde Ulric Schutzmann.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	55	45	5	5	12	50	2	49	55	40	45	44	49

Compétences
Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Spécialisations — Armes d'Escrime, Armes à Deux Mains

Possessions
Cotte de Mailles à Manches (1 PA — Tronc/bras/jambes) ; Plastron de Cuirasse (1 PA, corps) ; Cagoule en Mailles (1 PA — tête) ; Casque (1 PA — tête) ; 2 dagues (**I** +10, D -2, Prd -20) ; Epée à Deux Mains (**I** - 10, D +2) ; 50 % de chances de *Potion de Force* (voir **WJRF**, page 189)




MIDDENHEIM Et ses environs
Middenheim — Cité Souveraine
Ville/Petite Ville/Village
Capitale Provinciale
Piste
Frontière Politique
Route
Auberge-Relais
0
20 km
Temple de Voyageurs
N
NORDLAND
SALZENMUND
Oldenlitz
Grafenrich
Grimminhagen
Beeckerhoven
OSTLAND
FORET DES OMBRES
FORET DE LAURELORN
Arenburg
Norderingen
Lindenheim (Mine)
Holzbeck
Warrenburg
Selmigerholz
Vers Marienburg
Elsterweld
MONTAGNES CENTRALES
Hovelhof
Hunxe
Krudenwald
Grevenfeld
Jagerhausen
Grubentreich
Leichlingberg
Ahresdorf
DRAKSWALD
Pritzstock
HOCHLAND
MIDDENLAND
COLLINES HURLANTES

Répertoire Géographique de la Région

Middenheim et ses environs

Site	Importance[1]	Suzerain[2]	Popul.	Richesse[3]	Source de Richesse	Coef. de commerce (Ventes/Achats)[4]	Garnison/ Milice[5]	Notes
BARONNIE DE HOCHLAND				**Baronne Hildegarde Tussen-Hochen**				
Bergsburg	V	Baronne Hildegarde	3774	3	Commerce, Gouvt.	2264/1,2	10a/40b et 350c	Capitale de Hochland
Ahresdorf	Vg	Baronne Hildegarde	97	2	Bois	39/0	-	
Garssen	Vg	Baronne Hildegarde	41	3	Agriculture, Réserves	25/0	-/6c	
Hovelhof	Vg	Baronne Hildegarde	49	2	Fourrures, Bois	20/0	-/4b	
Krudenwald	Vg	Baronne Hildegarde	144	3	Bois, Ville Relais	86/0	2b/8c	
Selmigerholz	Vg	Baronne Hildegarde	80	2	Bois, Relais	32/0	4b/15c	Principale halte des diligences avant la forêt. Les habitants souffrent de diverses folies congénitales
Wahnsinnigen	Vg	Baronne Hildegarde	23	1	Auto-subsistance	5/0		
CITE-SOUVERAINE DE MIDDENHEIM				**Graf Boris Tödbringer**				
Middenheim	CS	Graf Boris Tödbringer	13224	5	Commerce, "Services", Gouvt.	13224/6,6	50a/150b et 700c	Voir texte principa
Arenberg	Vg	Graf Boris	44	1	Auto-subsistance	9/0	-	
Elsterweld	Vg	Graf Boris	118	3	Bois, Produits Alimentaires	71/0	4b/6c	
Grevenfeld	Vg	Graf Boris	58	2	Bois, Chèvres	23/0	-	
Holzbeck	Vg	Graf Boris	31	1	Auto-subsistance	6/0	-	Contrôle disputé par Hochland
Hunxe	Vg	Graf Boris	77	2	Agriculture	31/0	-	
Immelscheid	Vg	Graf Boris	90	2	Bois, Ardoise	36/0	6b/10c	
Jagerhausen	Vg	Graf Boris	75	3	Agriculture, Herbes	45/0	-/8c	Contrôle disputé par Middenland
Lindenheim	Vg	Graf Boris	93	3	Fer, Plomb	56/0	10b/30c	Communauté minière
Nordringen	Vg	Graf Boris	0	0	—Eradiquée par la Vérole Tachetée Verte du Cerveau—			
Schoninghagen	Vg	Graf Boris	171	3	Bois, Commerce	103/0	5b/8c	Contrôle disputé par Middenland
Warrenburg	Vg	Graf Boris	232	1	Vol, Chapardage	0/0	-	Bidonville au pied du Fauschlag
DUCHE DE MIDDENLAND				**Grand Duc Leopold von Bildhofen**				
Grubentreich	Vg	Grand-Duc Leopold	88	3	Agriculture, Moutons, Chèvres	53/0	2b/8c	
Leichlinberg	Vg	Grand-Duc Leopold	72	2	Agriculture	29/0	-/5c	
Prizstock	Vg	Grand-Duc Leopold	48	4	Agriculture, Vin	38/0	-/4b	Petites vignes de très bonne qualité
BARONNIE DU NORDLAND				**Baron Werner Nikse**				
Beeckerhoven	PV	Baron Werner Nikse	408	3	Bois, Commerce	245/0.2	10b/30c	
Grafenrich	Vg	Baron Werner	252	2	Bois, Commerce	100/0	4b/12c	
Grimmenhagen	Vg	Baron Werner	76	2	Village-Relais	30/0	-	
Oldenlitz	Vg	Baron Werner	172	3	Agriculture	103/0	6b/10c	Relais principal
Salzenmund	C	Baron Werner	5122	4	Commerce, Gouvt.	4098/2.6	10a/80b	Capitale du Nord land

Notes

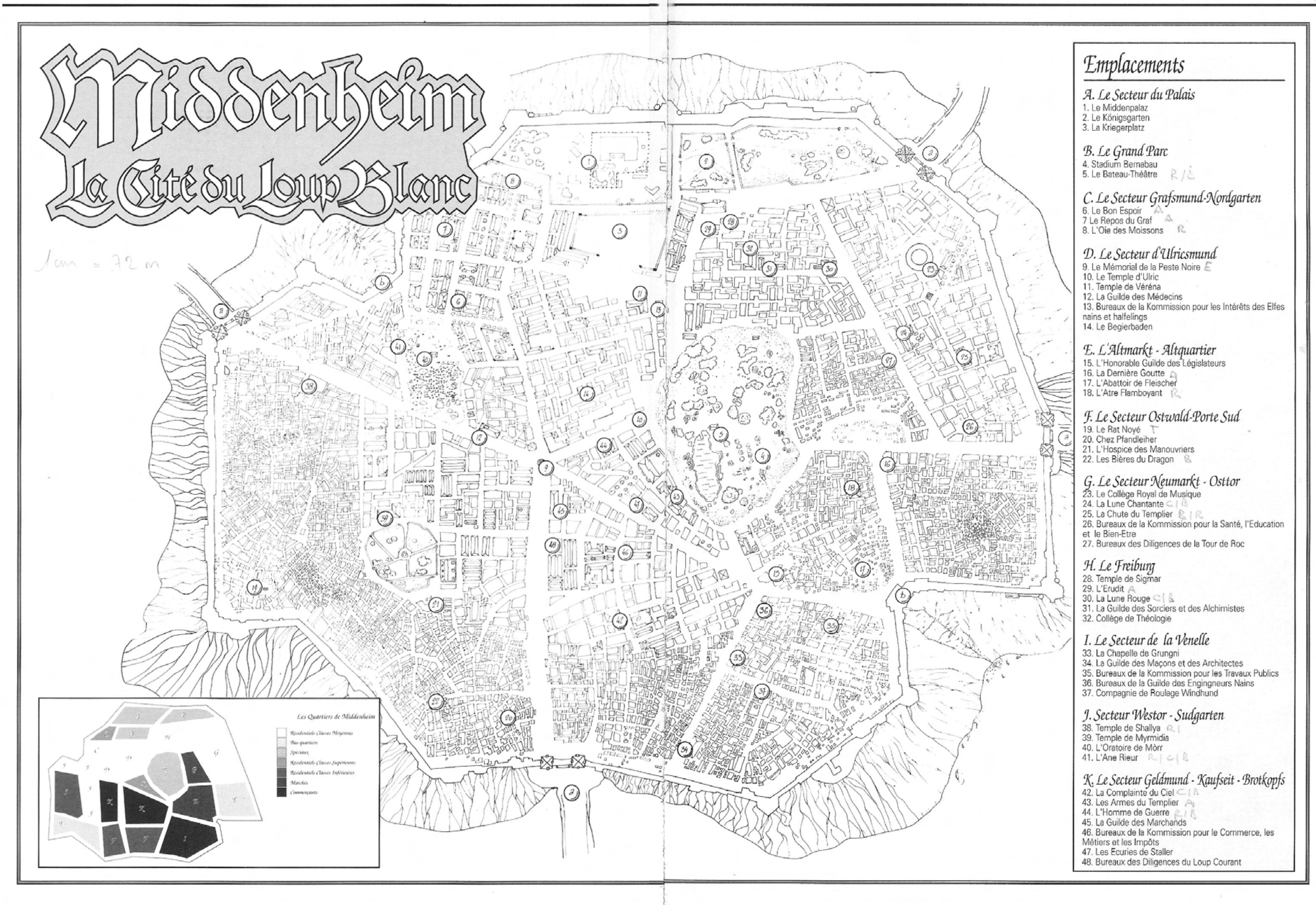
1 — Les agglomérations sont classées en : Cité (C) ; Cité-Souveraine (CS) ; Ville (V) ; Petite Ville (PV) ; Village (Vg).

2 — Cette rubrique fait référence au Seigneur Provincial. Les villes possèdent également des Conseils Municipaux, et les villages des conseils d'anciens plus ou moins formels.

3 —Les catégories de richesse s'échelonnent entre 1 (pauvre) et 5 (très riche)

4 — Les Règles de Commerce détaillées sont fournies dans **Mort sur le Reik.**

5 — La garnison fait référence à l'effectif de soldats de carrière stationnés dans l'agglomération. Par "milice", on entend les forces de volontaires et/ou de conscrits qui sont généralement responsables du maintien de l'ordre. La qualité des troupes est qualifiée d'Excellente (a), Moyenne (b) ou Faible (c). Notez que dans les villages il y aura des soldats à temps partiel qui gagnent leur vie d'une autre manière, mais qui peuvent être prêts dans un temps très court pour toute action nécessaire.


Middenheim
La Cité du Loup Blanc
Emplacements
A. Le Secteur du Palais
1. Le Middenpalaz
2. Le Königsgarten
3. La Kriegerplatz
B. Le Grand Parc
4. Stadium Bernabau
5. Le Bateau-Théâtre
C. Le Secteur Grafsmund-Nordgarten
6. Le Bon Espoir
7 Le Repos du Graf
8. L'Oie des Moissons
D. Le Secteur d'Ulricsmund
9. Le Mémorial de la Peste Noire
10. Le Temple d'Ulric
11. Temple de Véréna
12. La Guilde des Médecins
13. Bureaux de la Kommission pour les Intérêts des Elfes nains et halfelings
14. Le Begierbaden
E. L'Altmarkt - Altquartier
15. L'Honorable Guilde des Législateurs
16. La Dernière Goutte
17. L'Abattoir de Fleischer
18. L'Atre Flamboyant
F. Le Secteur Ostwald-Porte Sud
19. Le Rat Noyé
20. Chez Pfandleiher
21. L'Hospice des Manouvriers
22. Les Bières du Dragon
G. Le Secteur Neumarkt - Osttor
23. Le Collège Royal de Musique
24. La Lune Chantante
25. La Chute du Templier
26. Bureaux de la Kommission pour la Santé, l'Education et le Bien-Etre
27. Bureaux des Diligences de la Tour de Roc
H. Le Freiburg
28. Temple de Sigmar
29. L'Erudit
30. La Lune Rouge
31. La Guilde des Sorciers et des Alchimistes
32. Collège de Théologie
I. Le Secteur de la Venelle
33. La Chapelle de Grungni
34. La Guilde des Maçons et des Architectes
35. Bureaux de la Kommission pour les Travaux Publics
36. Bureaux de la Guilde des Engingneurs Nains
37. Compagnie de Roulage Windhund
J. Secteur Westor - Sudgarten
38. Temple de Shallya
39. Temple de Myrmidia
40. L'Oratoire de Mòrr
41. L'Ane Rieur
K. Le Secteur Geldmund - Kaufseit - Brotkopfs
42. La Complainte du Ciel
43. Les Armes du Templier
44. L'Homme de Guerre
45. La Guilde des Marchands
46. Bureaux de la Kommission pour le Commerce, les Métiers et les Impôts
47. Les Ecuries de Staller
48. Bureaux des Diligences du Loup Courant
Les Quartiers de Middenheim
Résidentiels Classes Moyennes
Bas quartiers
Spéciaux
Résidentiels Classes Supérieures
Résidentiels Classes Inférieures
Marchés
Commerçants



Le Guide Complet de la Cité du Loup Blanc

...Et le divin Taal amena Ulric, son frère, en un endroit de son royaume où se dressait un pinacle rocheux isolé dominant la grande forêt. « J'avais pensé » dit Taal,« bâtir moi-même un temple ici. Mais puisque tu me l'as demandé, je vais te l'offrir ».

Sous sa forme favorite — un gigantesque loup blanc argenté — Ulric rôda autour du rocher, l'examinant de toutes parts. Puis il se dressa et asséna sur le pinacle un puissant coup de poing, brisant le sommet et laissant un plateau de mille cinq cents mètres carrés environ.

«Sur ce rocher s'élèvera une grande cité fortifiée» dit-il « Elle sera un abri contre tous mes ennemis et ici, dans mes temples, les feux devront brûler éternellement. Plus qu'en tout autre endroit du monde, c'est ici que l'Humanité devra me chercher.»

Et il en fut ainsi. Les Humains de l'Empire découvrirent le "Rocher du Coup de Poing" (le "Faust-Schlag" dans leur langue), et sur son sommet une forteresse et un temple puissant furent bâtis. Le temps passa, la forteresse devint une cité : et la cité fut baptisée Middenheim — la Cité du Loup Blanc.

Ce supplément à *Warhammer — Le Jeu de Rôle Fantastique* est le guide détaillé de la plus grande des trois Cités Souveraines de l'Empire : Middenheim, la patrie du culte d'Ulric — le Dieu de la Guerre, des Loups et de l'Hiver. Il constitue l'arrière-plan indispensable pour le prochain épisode de la Campagne de *L'Ennemi Intérieur*, et c'est aussi un supplément inestimable pour tous les Maîtres de Jeu qui veulent disposer de détails sur l'organisation d'une grande Cité.

Ce livre renferme une grande carte de la Cité et il est rempli d'informations la concernant. Des éléments historiques, des idées de campagnes, de brèves aventures, des PNJ, des dizaines de sites très détaillés — il y a là de quoi occuper le joueur le plus actif durant des mois.

On y trouve aussi des notes concernant l'application de la Loi et le maintien de l'Ordre, les Hommes Politiques, les Religions, les Défenses de la Cité — et toutes les informations que pourraient souhaiter des Personnages-joueurs qui voudraient faire carrière dans ces domaines. Un chapitre est même consacré à cette folie qui a gagné toute la ville : l'engouement des sportifs pour le Rotzball.

Mais Middenheim a aussi des aspects plus sombres. Le rocher sur lequel se dresse la Cité est criblé de redoutables tunnels et de catacombes — c'est la patrie de mutants, renégats et autres innommables. C'est la Cité Souterraine, et c'est là que le Chaos attend...

119 F

9 782904 783913

ISBN : 2-904783-91-1

Un supplément pour

WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique



5, rue de la Baume - 75008 PARIS

SOUS LICENCE DE
GAMES WORKSHOP
Ltd NOTTINGHAM